

Año 3 No 3
Colombia $ 1.300.oo
Venezuela BS 135.oo
Ecuador S/
Puerto Rico US$ 1.75
Panamá US$ 1.75
Centro América
(Equivalente) US$ 1.25
CLUB
Nintendo®
18
03 20327
AGENCIA DE PUBLICACIONES DE COSTA RICA S.A.
[redacted]
MEGA MAN X
TRUCOS ESPECIALES:
• MORTAL KOMBAT
• SUPER STAR WARS
UN VISTAZO A:
• TINY TOON
INFORMACION SUPERNESESARIA
• MARIO'S TIME MACHINE
• DUFFY DUCK
• SUPER CHASE H.Q.
• BIZYLAND
CURSO
Nintensivo®
• SUNSET RIDERS
DESCUBRE NUEVAS SECCIONES
FECHA
OFERTA

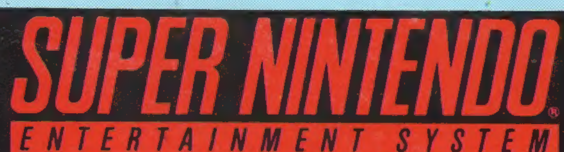


STAR FOX *será un éxito inmediato en* **SUPER NINTENDO.** *Nuestro nuevo y exclusivo Super FX-chip, en* **STAR FOX** *proporciona una experiencia en el juego como jamás se ha logrado antes. La experiencia en* **TERCERA DIMENSION** *es intensa. El sonido estereofónico presenta* **VOCES** *y* **SONIDOS REALES.**





Tú eres **FOX McCLOUD**, *líder del grupo* **STAR FOX**, *un grupo altamente entrenado para contra-atacar la terrible invasión del malvado Emperador Andross. Detrás de los poderosos controles de la nave* **ARWING FIGHTER**, *tus rápidos reflejos, trabajo en equipo y un poco de suerte, es todo lo que se interpone entre el regreso de la paz a* **LYLAT SYSTEM** *y una era oscura de opresión.*
Durante su acción perderás el aliento mientras **STAR FOX** *vuela, subiendo, cayendo en picada, haciendo maniobras a través de la atmósfera, cinturones de asteroides, calles de la ciudad y el espacio infinito.*



SUPER
FX

EDITORIAL



Pensando satisfacer a todos nuestros lectores, anunciaremos importantes cambios en la revista.

Primero, actualizaremos al máximo la información sobre nuevos juegos, eventos y noticias exclusivas referentes a Nintendo y todas las compañías productoras de software; con esto, esperamos que siempre estén a la vanguardia y bien informados de lo que vendrá.

Segundo. A partir de este número comenzarán a conocer algunas nuevas secciones, tales como: "EXTRA", con noticias exclusivas, "START", en la cual Peke, programador profesional de videojuegos aclara tus dudas sobre cuestiones técnicas y "EL TEMA DEL MES", con interesantes comentarios sobre los temas de moda o aquellos que preocupan a todos nuestros lectores.

Además, para este año hay muchas sorpresas esperando por tí. Concursos, regalos, posters, insertos especiales, etc. Por eso, mantente atento y no te pierdas ningún número de Revista Club Nintendo.

¡Ah!... Recuerda que muy pronto te entregaremos un super reportaje del CES de Las Vegas, donde conocerás lo último, lo increíble y también los rumores que rondan en el mundo de los videojuegos.

Estamos trabajando a full. Tenemos muchas ideas, porque queremos ser los mejores.

Sigue escribiéndonos y cuéntanos todo lo que quieres o esperas de la revista.

Juntos la haremos mejor cada día.

¡Hasta la Próxima!



SUMARIO

REVISTA CLUB NINTENDO
EDICION 3/3 Nº 18
MARZO 1994

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez / José Sierra

Producción
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/Adrián Carbajal

Editorial America S.A.

Presidente
Emiro Aristizabal A.

Director de Producción
Gustavo A. Ramirez H.

Ventas de espacios publicitarios:
Directora Ventas de Publicidad
Maria Cristina Restrepo
Ejecutiva Ventas de Publicidad
Margarita Pineda
Telefonos de Publicidad:
Bogotá: 4139030 - 4135009
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

(MR) Club Nintendo: Coeditada y publicada por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial America S.A., por autorización de Nintendo of America, Inc. Registro en trámite. DISTRIBUIDORES: -COLOMBIA: Distribuidoras Unidas S.A., COSTA RICA: Agencia de Publicaciones de Costa Rica, S.A., San José -ECUADOR: Distribuidora Los Andes S.A., Guayaquil, -EL SALVADOR: Distribuidora Salvadoreña S.A., San Salvador, -GUATEMALA: Distribuidora de la Riva, Hnos.,S.A. Guatemala, -HONDURAS: Distribuidora de Publicaciones S.R.L. Comayaquela, D.C., -PANAMA: Distribuidora Panamex, S.A. Panamá, -PUERTO RICO: Agencia de Publicaciones de Puerto Rico, Inc. San Juan, -REPUBLICA DOMINICANA: Distribuidora Libreria Amengual, C. por Santo Domingo, -U.S.A. Miami: American Distributors Magazine, Inc.,Miami, Florida -New Jersey: Acosta News, Inc.,Patterson, New Jersey -California: Editores Mexicanos de Revistas y Libros, S.A. (Edimex S.A.) San Isidro, California -San Antonio: Magaplus, Inc., San Antonio, Texas -VENEZUELA: Distribuidora Continental S.A., Caracas.

IMPRESION: OPTIMA-División Web, Santafé de Bogotá D.C.-Colombia.

PRINTED IN COLOMBIA

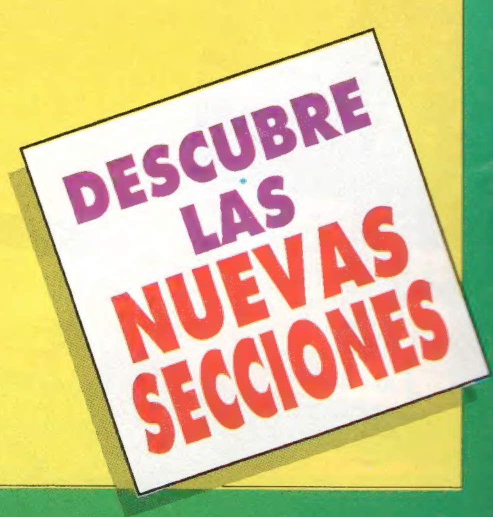


INFORMACION SUPERNESESARIA

CURSO NINTENSIVO®



GAME VISTAZO A:





BART SIMPSON™
SE DESCONECTA
EN GAME BOY®
BART VS. THE WORLD
BART AND THE BEANSTALK
BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN
DISPONIBLES
PARA TU
SISTEMA
GAME BOY.
GAME BOY
Akklaim
MATT GROENING
¡Entérate, man! Bart ha regresado con estos super "Hits", en una nueva versión para GAME BOY.® Desconéctate y lleva la acción a todas partes, toma tu GAME BOY® y juega como él. ¡Estos tres títulos, te volverán loco!
Akklaim® entertainment, inc

NUESTRA MEGA MAN PORTADA

CLUB Nintendo 18
MEGA MAN X
TRUCOS ESPECIALES:
• MORTAL KOMBAT
• SUPER STAR WARS
UN VISTAZO A:
• TINY TOON
INFORMACION SUPERNESESARIA
• MARIO'S TIME MACHINE
• DUFFY DUCK
• SUPER CHASE H.Q.
• BIZYLAND
DESCUBRE NUEVAS SECCIONES
Nintensivo
• SUNSET RIDERS

Si eres un gran fan de Mega Man, este mes va a ser fantástico para ti pues este robot azul aparecerá en los 3 sistemas de Nintendo, así que no importa cuál de los 3 poseas pues te divertirás en grande... y ya ni hablar si tú tienes los 3, este será un gran mes; es por esto que no podía dejar de estar en la portada de Club Nintendo. Ahora te hablaremos un poco de los 3 juegos:

MEGA MAN X

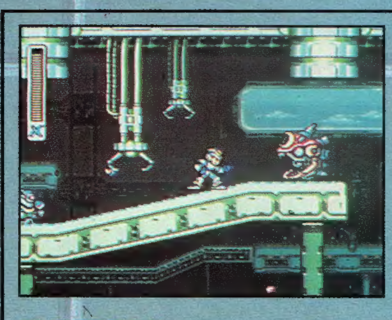
Este juego se desarrolla dentro de muchos años, en el futuro, cuando se desarrollaban los juegos de Mega Man para NES; los planos del Dr. Willy en torno a cómo construir robots casi humanos, fueron encontrados por otro científico y con estos datos fueron creados 8 robots con diferentes características, los cuales funcionaron muy bien hasta que después de una falla los hizo volverse en contra de los humanos planeando su destrucción, entonces y para evitar que esto pasara, se creó un nuevo robot justiciero conocido como "X", él sería capaz de destruir a los otros robots.

Como te podrás dar cuenta el Mega Man que manejas aquí no es el mismo (?) que conocemos en el NES, sin embargo este "nuevo" Mega Man tiene además de los movimientos clásicos, nuevos poderes como diferentes niveles de Mega Buster y las habilidades de "pegarse" a las paredes y poder usar transportes enemigos.

Como es de imaginarse, los gráficos, música y acción del juego son lo que todo megamaníaco estuvo esperando, ya que sus 12 megas de memoria permitieron a los genios de Capcom llenar este juego de detalles y hacerlo altamente recomendable.

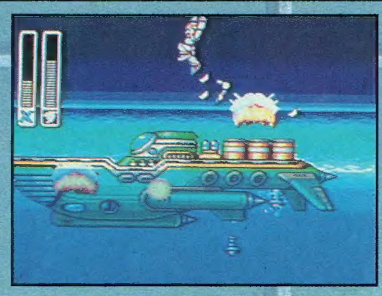
MEGA MAN 6

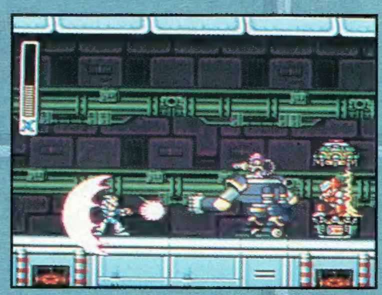
Después de un tiempo de paz, 8 nuevos robots aparecen para



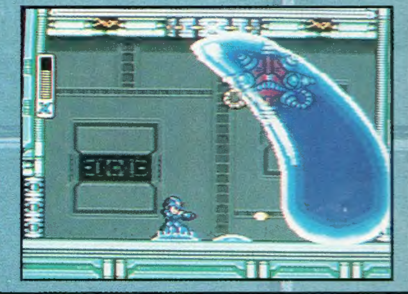


MEGA MAN X

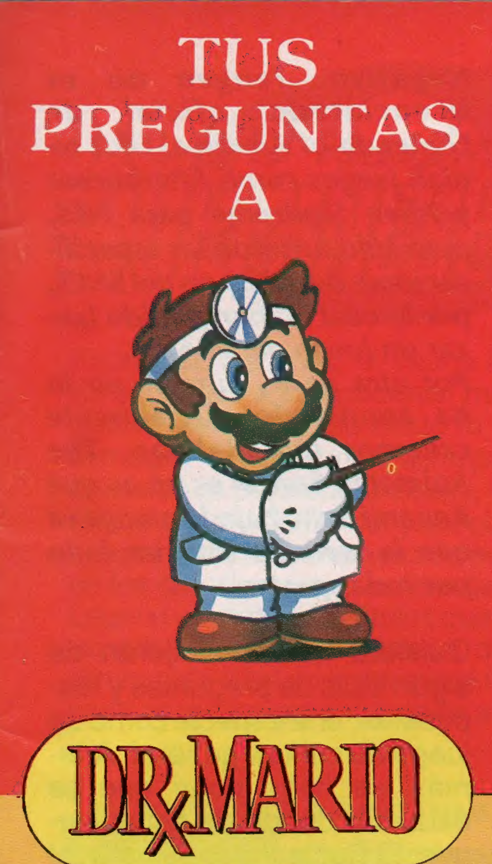








TUS PREGUNTAS A



Me he dado cuenta que ustedes en la sección S.O.S. ponen el secreto que los lectores mandan, sin embargo algunas veces no ponen los nombres directamente en los secretos sino que los ponen todos amontonados en la sección de los Récords con el nombre de Colaboraron. Me parece que le quitan el sabor del honor de haber mandado un secreto, así que me gustaría que pusieran los secretos acompañados de los respectivos nombres de los lectores que lo mandaron.
Espero que les siga yendo muy bien y les deseo suerte y mucha salud, su amigo y lector # 1

MARCELO RIVERA

A veces muchos nos mandan el mismo secreto (S.O.S) o la misma pregunta (MARIADOS) y sería complicado poner tantos nombres en cada secreto. Además, ya se ha visto que algunos secretos llegan más tarde e incluirlos en el recuadro es más difícil que incluirlos en la sección de récords la cual es la última que entregamos en la imprenta pues no lleva fotos y es más rápida de preparar. Por otra parte cuando el secreto es muy bueno y sólo lo manda uno o dos lectores sí incluímos los nombres directamente; como dijimos en el número anterior ya estamos actualizando nuestro registro en computadora para no extraviar ningún secreto ni su respectivo nombre.

◆

No entendemos por qué a los juegos que representan un reto, que están basados en personajes de películas y caricaturas o que no sean de violencia no son aceptados con mucho entusiasmo ¿Qué realmente el mundo de los videojuegos terminará convertido en títulos que imiten a Street Fighter y Mortal Kombat? En este tipo de juegos no juegan para divertirse sino para ver quién es el mejor o rivalizar entre ellos mismos.

CRISTIAN MALDONADO

Sí, realmente estos juegos han hecho época marcando un camino dentro de los videojuegos, pero los licenciatarios siguen produciendo una gran variedad de títulos. El mismo Capcom está lanzando juegos como Aladdin y Mega Man X. Lo bueno de Nintendo es que hay mucho para todos los gustos.

◆

¿Es cierto que el cassette de las Tortugas IV ya no viene empaquetado? ¿Por qué donde venden cosas de importación (fayuca) salió más pronto el cassette de Mortal Kombat de SNES?

CLAUDIO RIMONDI

Si lees nuestro artículo sobre la piratería descubrirás como estas personas utilizan todo tipo de recursos ilícitos. Ellos te inventan, juran y aseguran mil cosas con tal de vender. Si te dicen que ya no vienen empaquetados es otra de sus mentiras. Nintendo tiene unas líneas de diseño de empaques perfectamente establecidas para todos sus licenciatarios.
Respecto al cartucho pirata de Mortal Kombat a nosotros también nos sorprendió y de inmediato lo compramos un mes antes (por cierto mucho más caro que cualquier distribuidor autorizado) y se lo mandamos a Acclaim.
Fue sorprendente porque a diferencia de la mayoría de los títulos, éste salió en America antes que en Japón. Los juegos japoneses cuando salen a la venta son inmediatamente copiados y distribuidos a todo el mundo, pero este fue copiado de un eprom (prototipo) antes de salir al mercado lo cual ocasionó que Acclaim se disgustara muchísimo y decidiera dejar de mandar prototipos a las revistas especializadas para evitar ser pirateados.



Departamento Técnico de Acclaim en Oyster Bay, N.Y.

Soy una ama de casa joven madre de 2 pequeñines. Mi esposo y yo somos muy aficionados a su revista por lo cual mi hija de 4 ya juega varios cartuchos con habilidad y el de uno ya muestra sus primeros brincos y disparos con el control.
La verdad no somos muy buenos pero sí constantes. El me regaló Félix el Gato y ya lo terminé. Sólo podía jugarlo mientras dormía mi bebé y mi hija me dejaba. Les mando las fotos y ojalá publiquen mi récord.
P.D. Sigan animándonos a nosotros los papás ¿sí?

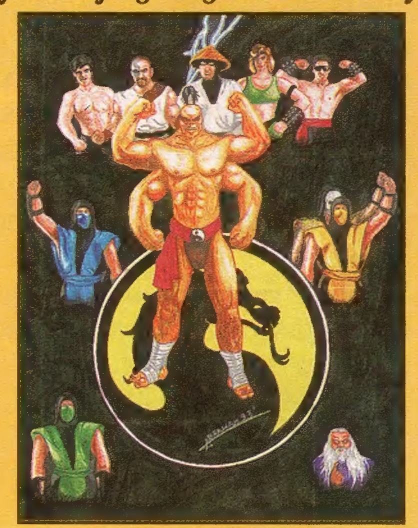
ESTELA COSTI S.

Siquitibum a la bim bom ba, a la bio, a la bao, a la bim bom ba, los papás, los papás, ra, ra, ra.

En su revista de septiembre leí que sólo publicaban las cartas que no tuvieran tantas flores o que fueran relevantes o muy persistentes. Esta es mi tercera carta y ahora sólo quiero preguntar si al hacer adaptaciones de Arcadia y modificar un poco el juego ¿también tienen que modificar la historia? Porque en Mortal Kombat la historia de Arcadia es distinta y un amigo me dijo que probablemente ustedes alteran la información, cosa que dudo. En esta carta no pongo ningúna flor para ver si así la publican y me contestan, además con sólo ver su revista uno puede darse cuenta que las felicitaciones hacen falta porque es excelente (se me escapó). Espero que ahora sí publiquen mis dibujos.

RODRIGO DALAMBERT

Antes que nada, déjanos decirte que no es que no queramos cartas con flores, sino que nosotros se las quitamos a las cartas que publicamos en Dr. Mario, de esta manera sólo nos referimos a lo que todos quieren saber: "Los Juegos" pero ¡por supuesto que nos encanta recibir tus felicitaciones pues nos estimula muchísimo! Ahora bien, la información sobre las historias de juegos y personajes nunca las inventamos, siempre es la oficial del licenciatario; en este caso Acclaim nos proporcionó estos datos que vienen directamente de Midway. En el caso de Mortal Kombat; juego del cual publicamos este hermoso dibujo enviado por un lector, contamos con toda la información para conocer a fondo el juego original. Ademas Axy



y Spot y todos nuestros pilotos viven para el viedeojuego y si ellos puden descubrir un truco tu también lo lograrás.

Hay una compañía llamada Tengen que sus cartuchos son en color negro y no gris como todos los demás licenciatarios. Yo he notado que no tienen ningún juego para SNES y nunca lo han nombrado ¿Acaso no es licenciatario oficial de Nintendo? ¿Habrá Batman, The Animated Series para SNES?

MAXIMILIANO PURCELL

Negativo. Tengen no es licenciatario oficial de Nintendo of America. Ellos tenían juegos como Afterburner y Alien Sindrome para NES, pero sólo tuvieron las especificaciones del NES y no del SNES, por lo cual no han podido lanzar un juego para 16 bit.
Por otra parte, aunque no lo ha anunciado oficialmente creemos que Batman -The Animated Series- es un as que Konami tiene bajo la manga ya que la serie ha sido un éxito por todas partes.

Quisiera que me dijeran de algún título de preguntas y respuestas, una especie como de juego de cultura general. Además les hago notar que se están olvidando de estos juegos. El Battlechess es para mí un gran juego de ajedrez.

VICTOR CIENFUEGOS

Where in the World is Carmen San Diego? es una opción en español con bastantes casos por todo el mundo que te ilustra sobre las capitales, actividades, historia, etc. Algunos lectores que no sabían que Mario is Missing es este tipo de "juego" se han quejado, pero creemos que simplemente hay que ver que es otro tipo de título. Ya está también a la venta el nuevo cartucho Mario´s Time Machine, en donde nuestro querido amigo Mario viaja a través del tiempo en una máquina que lo lleva a diferentes épocas en diferentes partes del mundo.



Mario is missing





Hace muchos años, el villano Beldor dominaba el reino de Sellech con gran mano dura, gracias a sus poderes; muchos caballeros de Sellech lucharon por librarlo de Beldor, pero esto les costó la vida, hasta que 2 valientes guerreros lo lograron derrotar y encerraron su alma para siempre. De estos sucesos ya han pasado varios años pero ahora Clovis, el hijo desterrado del rey de Sellech, busca liberar el alma de Beldor y así obtener sus poderes para conquistar el reino; así que los únicos capaces de evitar el regreso de Beldor son los descendientes de los caballeros que lo derrotaron por primera vez.

Legend es otro de los títulos que Seika saca este año; este juego de pelea con espadas tiene la capacidad de ser para 2 jugadores. Aquí tú debes ir eliminando a los enemigos que se pongan en tu camino para llegar al final de cada escena para enfrentarte a un gran jefe.



En Legend, cada que eliminas a un enemigo obtendrás un Item que te ayudarán en tu misión y que son:



LLAVE

Entre más tengas, crecen tus posibilidades en el bonus round.



PIEZA DE PAN

Este objeto recupera un poco de tu energía.



BOLSA DE DINERO

50 puntos más a tu marcador.



1Up

Un héroe extra.



POCION

Con 2 de ellas podrás usar una magia.



CARNE

Al igual que el pan recupera energía, pero un poco más.

Escena 1

EL COMIENZO DE LA MISION



Al comenzar tu heróica misión, debes ir con el viejo mago que vive en el bosque encantado, pero debes ser muy cauteloso porque desde la salida del castillo de Sellech los soldados de Clovis te estarán acechando. Una vez que hayas entrado al bosque encantado debes tener cuidado porque el lodo reducirá tu velocidad y puedes llegar a ser presa fácil de los monstruos que ahí te encontrarás; al final deberás luchar contra un árbol si es que quieres liberar al mago.

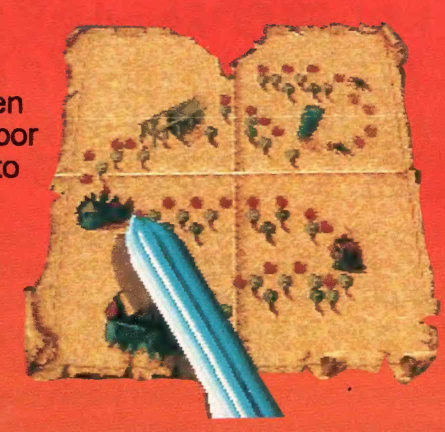




Escena 2

LA CIUDAD





En esta escena tu misión consiste en llegar a la ciudad que es azotada por una torrencial lluvia (un buen efecto de lluvia por cierto) y en la ciudad llegar a la posada, y ya dentro de ella deberás enfrentarte a una gran cantidad de enemigos para al final encontrarte con el dueño de la taberna que no te dará una gran bienvenida, así que debes tener tus pociones listas si es que quieres derrotarlo.







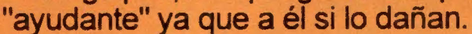
Escena 3

EL TEMPLO NEGRO



Desde esta escena las cosas ya comienzan a complicarse debido a que los enemigos normales aumentan su poder y por si esto fuera poco, dentro del Templo Negro te las verás con unos nuevos enemigos que son los magos que tienen un gran rango de ataque con magias, además de ser muy fuertes así que atácalos con patadas saltando; al enemigo final sólo lo puedes dañar con golpes, así que guárdalas para usarlas en su "ayudante" ya que a él si lo dañan.













Escena 4

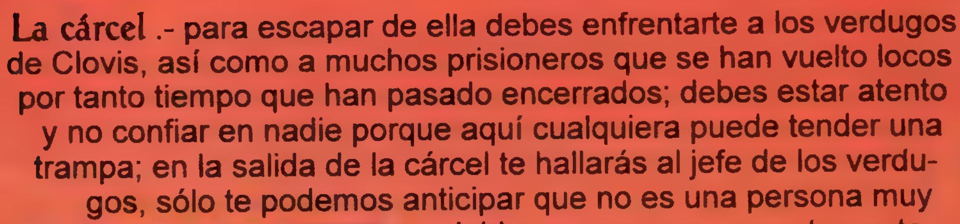
LA TORRE





Esta escena tiene la característica de que se puede hacer más larga o corta dependiendo de que derrotes al enemigo que aparece en la foto, si así lo haces, al finalizar el bosque te irás directamente a la Torre, pero si te captura entrarás a una escena extra que es



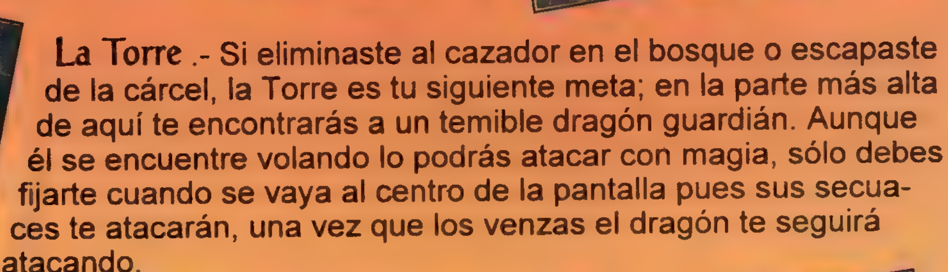


La cárcel .- para escapar de ella debes enfrentarte a los verdugos de Clovis, así como a muchos prisioneros que se han vuelto locos por tanto tiempo que han pasado encerrados; debes estar atento y no confiar en nadie porque aquí cualquiera puede tender una trampa; en la salida de la cárcel te hallarás al jefe de los verdugos, sólo te podemos anticipar que no es una persona muy



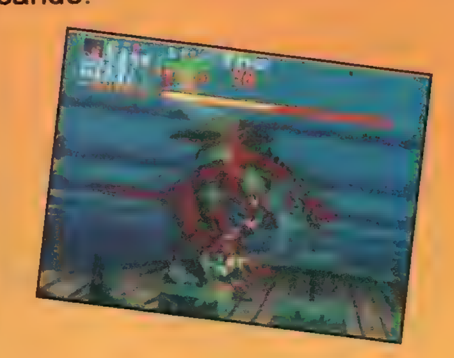
sociable, ya ves como es esta gente.





La Torre .- Si eliminaste al cazador en el bosque o escapaste de la cárcel, la Torre es tu siguiente meta; en la parte más alta de aquí te encontrarás a un temible dragón guardián. Aunque él se encuentre volando lo podrás atacar con magia, sólo debes fijarte cuando se vaya al centro de la pantalla pues sus secuaces te atacarán, una vez que los venzas el dragón te seguirá atacando.





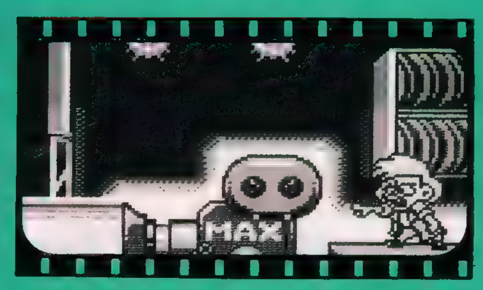




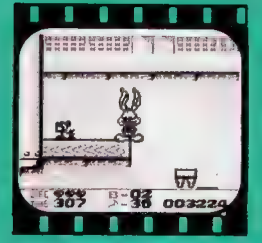


MONTANA´S MOVIE MADNESS

Ahora esta nueva versión de los Tiny Toon para Game Boy es mejor que la primera y no porque ésta fuese mala, sino porque han mejorado en detalles del juego además de que la variedad de gráficos en todas las escenas son muy buenos.



Todo comienza cuando el nuevo teatro de Acme propiedad de Max Montana, va a exhibir películas estelarizadas obviamente por él mismo. Al enterarse Buster de esto decide entrar a estas películas para evitar que Max las arruine.



Buster puede patear a sus enemigos o saltar para caerles encima y así obtener una zanahoria que incrementa su marcador.

A lo largo de tu aventura te encontrarás con un pájaro Dodo, tómalo para entrar a una pantalla de bonus.

Después de que tomes el Dodo, tienes que presionar "A" para detener el marco.

Para facilitar esto, toma en cuenta que donde presiones, siete lugares adelante se detendrá el marco. Por ejemplo si presionas "A" cuando el marco está pasando por Fifí (la zorrillita) el marco se dentendrá con Babsy.

Con él ganarás 100 puntos extras.

Con Babsy obtienes un corazón más de energía.

Plucky te llenará toda la energía

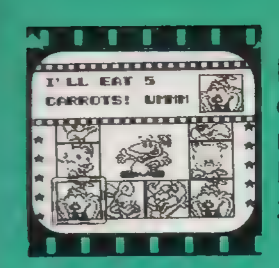
Con Peluso obtienes 10 zanahorias.

Con él obtienes 10 zanahorias

Hampton llenará tu energía.

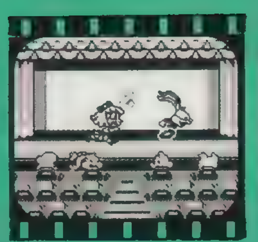
Con ella ganarás invencibilidad por unos segundos.

Con ella ganarás 100 puntos extras.

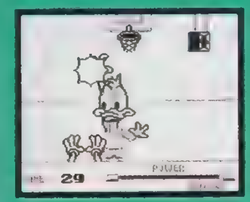


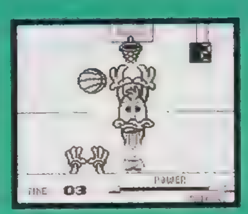
Pero si el marco se detiene en cualquiera de las esquinas, Dizzy se comerá 5 zanahorias.

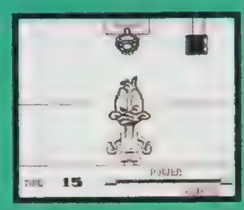
Después de cada película (escena) Buster huirá de Elmira para después jugar un Bonus Stage.











BASKET BALL

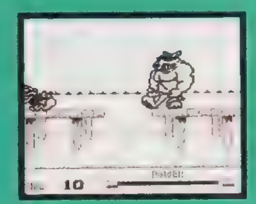
Aquí tienes que hacer tres anotaciones, pero Plucky tratará de evitarlo.

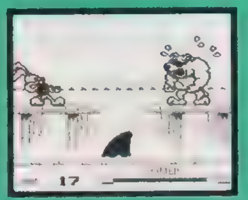


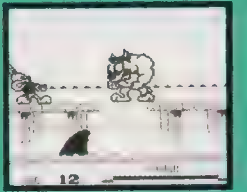


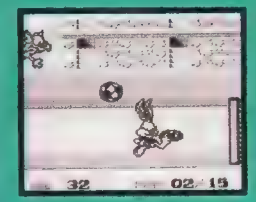
TUG-OF-WAR

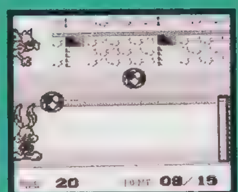
Aquí te enfrentarás contra Arnold, para ver quién es el más fuerte.

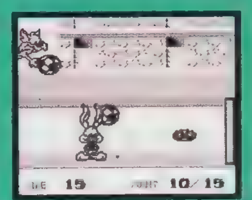












SOCCER

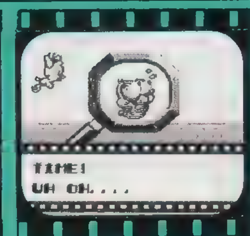
Aquí Peluso te dejará caer los balones y tú necesitas anotar 15 goles, pero no será fácil, ya que necesitas cuidar que no se caiga ningún balón.

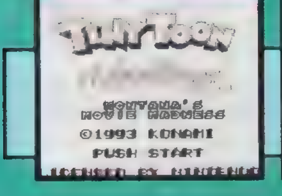


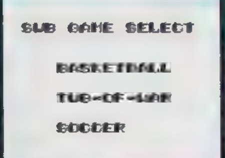


Si pasas cualquiera de los Bonus tendrás un continue y si no tu amigo tendrá problemas.







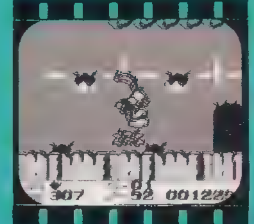


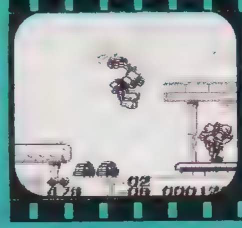
Si quieres practicar las escenas de Bonus deja presionado B y después presiona Start.

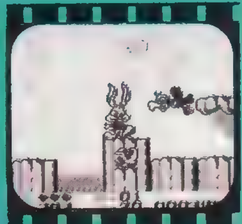


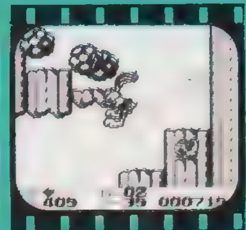
WESTERN

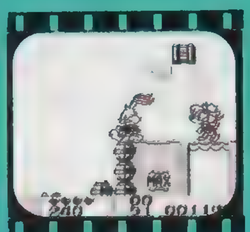
Aquí vas a través del Viejo Oeste pasando por un pueblo y el desierto. También tendrás que esquivar rocas mientras desciendes o cajas que te lanzan los enemigos.







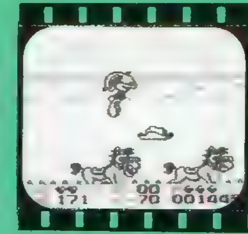


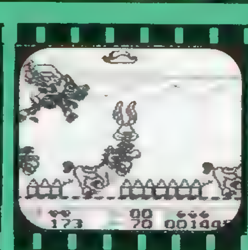


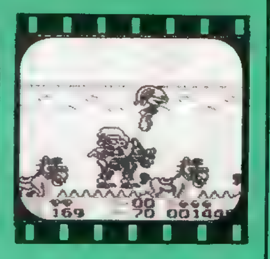
JEFE

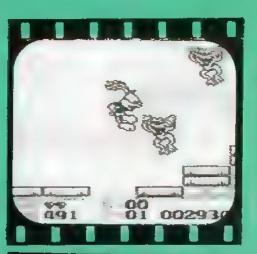
Ahora Max es un Cowboy que te ataca con su sombrero mientras tú saltas de caballo en caballo para no caer en los picos.







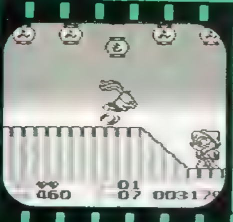


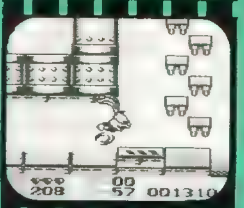


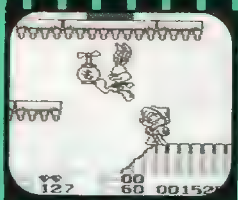
SAMURAI

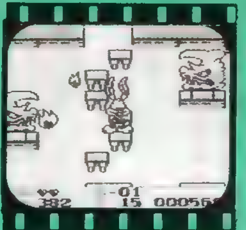


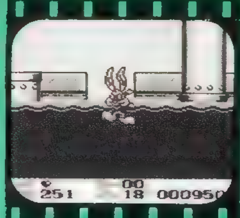
Ahora la película se desarrolla en Japón, en donde hay lámparas que vuelan o caen del techo, dragones que lanzan fuego, plataformas que caen, agua que sube y baja ¡hasta ranas saltarinas!.





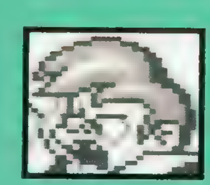


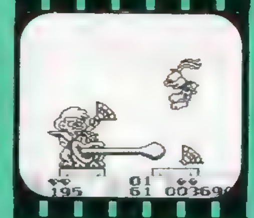


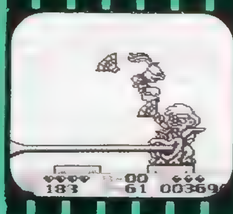


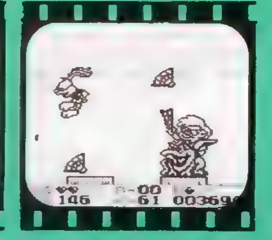
JEFE

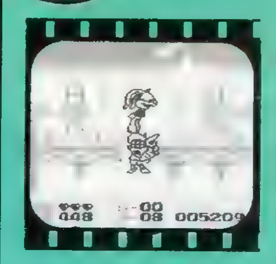
Max es ahora un Samurai que te lanza abanicos, montado en un sapo gigante.





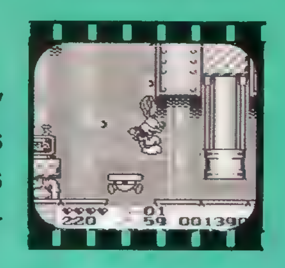


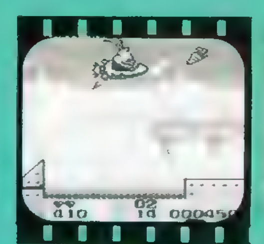


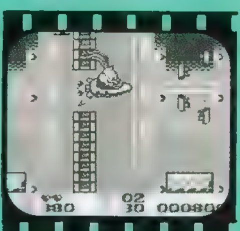


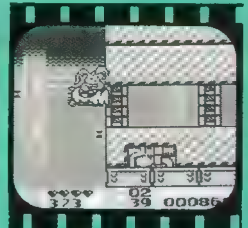
FUTURE

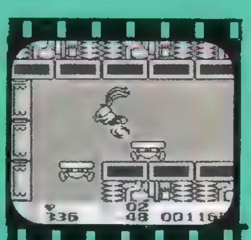
Ahora toda la película se desarrolla en el futuro, aquí hay una parte del juego con más acción donde avanzas abordo de una nave y la pantalla avanza sola; más adelante te encuentras con lugares electrificados o cilindros que te aplastarán si te descuidas.

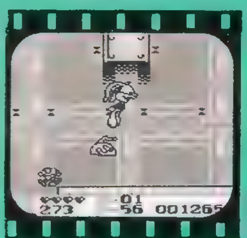






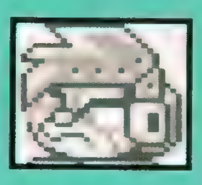


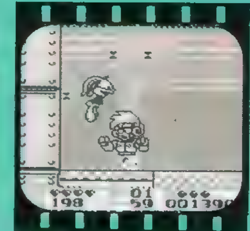


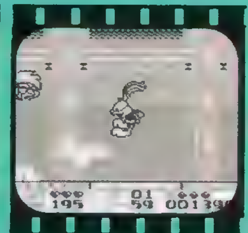


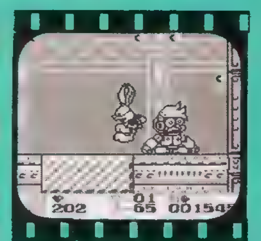
JEFE

Cyber Max correrá o se dividirá con tal de eliminarte; trata de esquivarlo mientras su cuerpo esté separado.



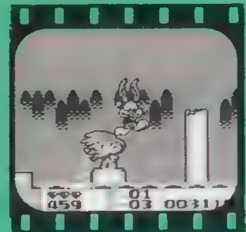
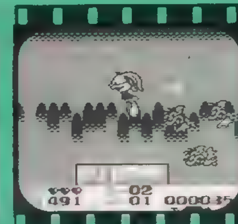
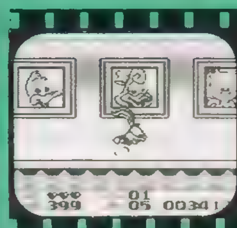
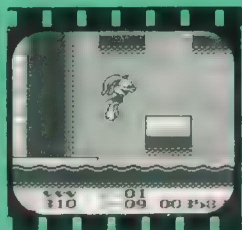
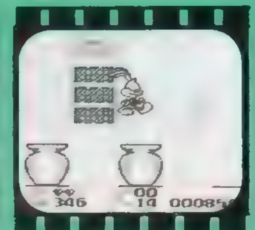






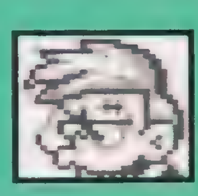
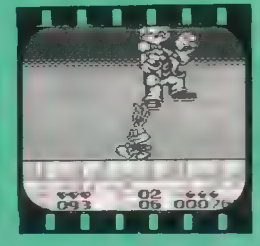
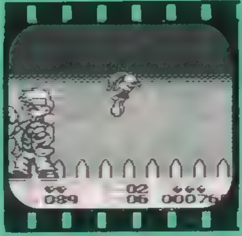
MONSTER

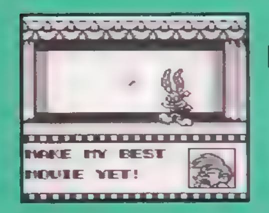
Ahora la película (escena) es de terror. Hay un lugar donde encontrarás cuatro puertas. Si quieres saber cuál es la puerta correcta sólo fíjate cuál de los cuadros es el que se está moviendo. Aquí hay jarrones que sueltan humo que te elevará, pero cuidado porque si te subes mucho te quemarás con el techo. En otra área el nivel del agua sube constantemente y no tienes tiempo de titubear al ir saltando hasta llegar a la salida.

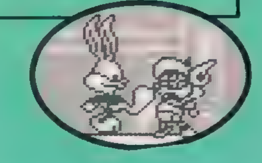
JEFE

Max salta y al caer salen picos del suelo y tú tienes que correr y saltar para poder caerle encima cuando se quede quieto.

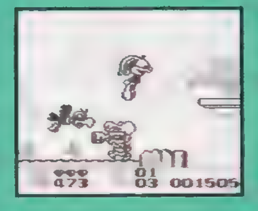
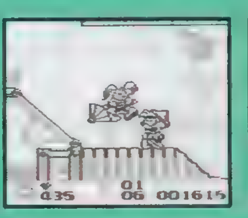
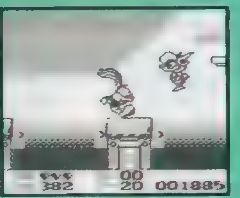
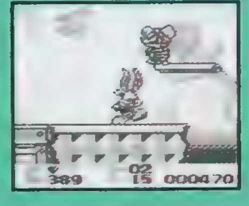




Las películas se han terminado pero la acción continúa.



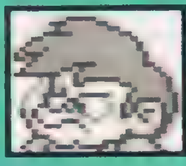
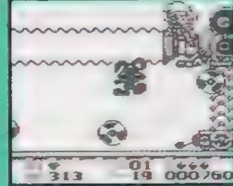
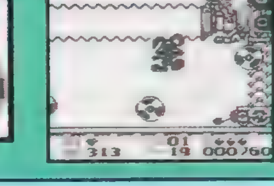
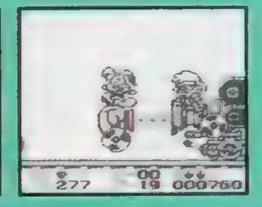
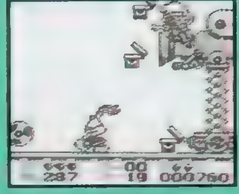
Ahora tan solo te damos algunas fotos de la escena final.

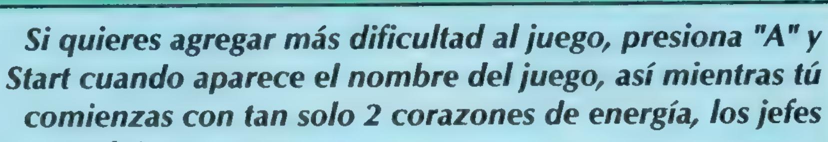





Ya tú te imaginarás de qué se trata ¡No te íbamos a contar el final de la película!

Y no podía faltar el último

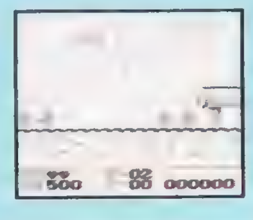
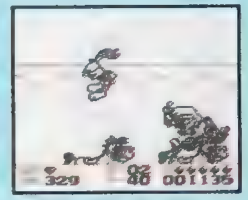
JEFE

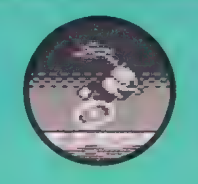








Si quieres agregar más dificultad al juego, presiona "A" y Start cuando aparece el nombre del juego, así mientras tú comienzas con tan solo 2 corazones de energía, los jefes tendrán 5 puntos además de que aparecerán más enemigos en el transcurso del juego.

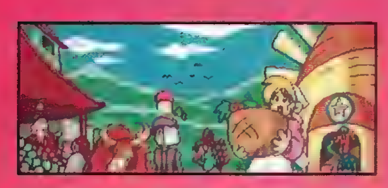
AXY



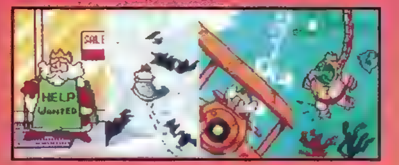




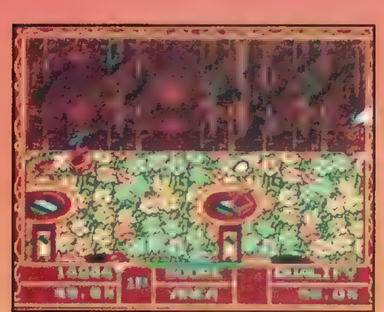
Bizyland era un reino pacífico y rico gracias a que sus habitantes, gente muy trabajadora; esta riqueza causó la envidia de Wagamama, la reina de Lazyland, el país vecino de Bizyland, así que un día Wagamama, usando su espejo mágico creó un hechizo para intercambiar países, pasando así toda la belleza y riqueza de Bizyland al reino de Lazyland, el cual quedó solo en la miseria en donde antes todo era felicidad; una vez que lograron su misión, el espejo mágico de Wagamama capturó a la princesa de Bizyland y la encerró en otro espejo. Para evitar que escapara rompió el espejo y las piezas las escondió en lo que quedaba de Bizyland. Si la princesa no era rescatada en menos de 24 horas quedaría así para siempre; el rey decide ir en búsqueda de un gran héroe que le ayudara, pero lo único que encontró fue a 2 niños y un robot que se la pasaban todo el día jugando; bueno algo es algo (Como nota te diremos que Ocupado en inglés se escribe Busy y se pronuncia Bizy y flojo se escribe Lazy se pronuncia Leizy).







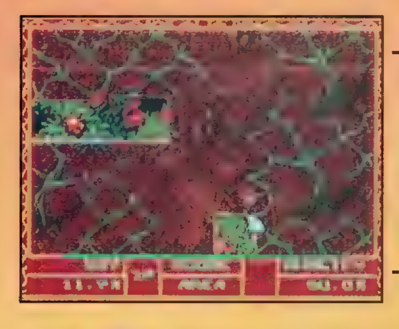
En Cacoma Knight tu misión es la de rescatar al reino de Bizyland y a la princesa.





Tu arma para hacerlo es... un gis mágico con el cual debes encerrar partes del devastado reino de Bizyland y así la parte encerrada recuperará su antigua forma.

Claro que tu misión no se trata de encerrar y ya; debes también cuidarte de los siervos de Wagamama que estarán acechándote. Hay 3 tipos de ellos:

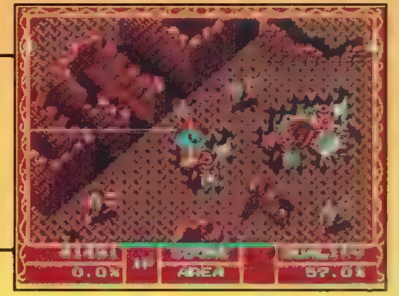


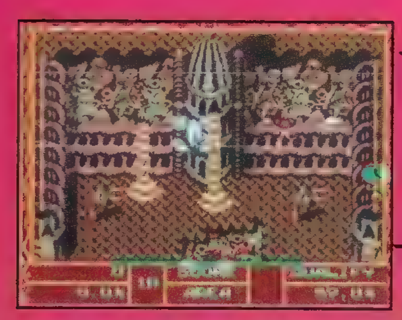
Lineales .- Como su nombre lo indica ellos sólo andan por la líneas que haz hecho; son muy latosos ya que no sabes qué camino tomar porque pueden ir por cualquier línea excepto por las que están inconclusas, lo que es un gran tip para evadirlos.





De Campo A .- Ellos se encuentran moviéndose al azar y no te podrán dañar mientras te encuentres en una línea hecha, pero ten cuidado ya que si tocan a tu personaje te eliminan.





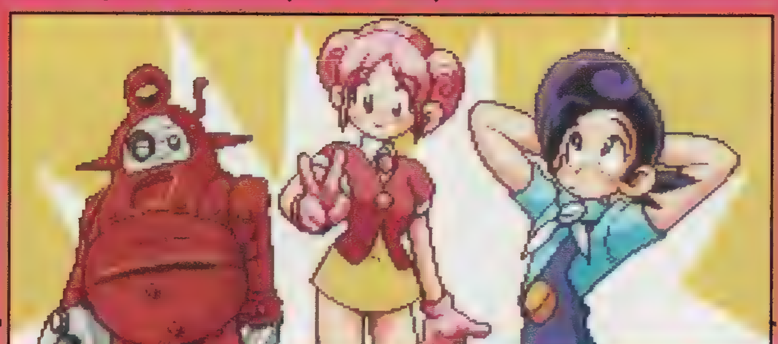
De Campo B .- Al igual que los de Clase A, ellos te eliminan al tocar a tu personaje pero son más peligrosos pues también si ellos o sus disparos tocan la línea que estás haciendo, pierdes una vida.



Los héroes de Bizyland

A) **Jean** .- Ella es un buen personaje para empezar pues es muy rápida al dibujar líneas; su lado flaco está al desplazarse en ellas, pues lo hace un poco lento; su inspiración para lograr su misión es una vida llena de Amor y Belleza.

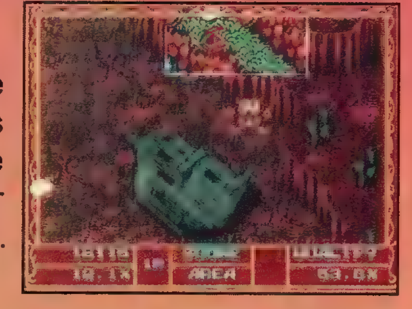
B) **Jack** .- El es el más balanceado de los 3, pues se desplaza a velocidad media, ya sea al dibujar líneas o al andar en las que ya están dibujadas; él cumple con esta msión por el amor que siente por su tierra.

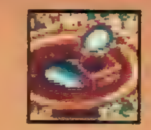
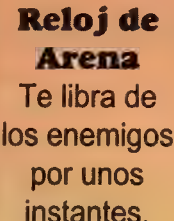
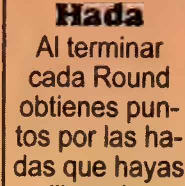
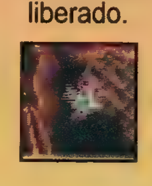
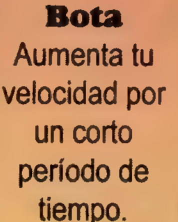
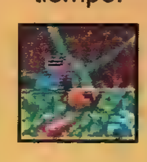


C) **RB93** .- Aquí tenemos todo lo contrario de Jean, ya que es el más rápido para desplazarse en las líneas pero con una lentitud increíble para dibujarlas; él toma esta misión como un modo de hacer algo productivo y divertirse.



Cada que ilumines una parte de Bizyland podrás encontrar cofres escondidos; cada uno de ellos tiene diferentes tesoros que pueden ser de mucha utilidad para ti.



 **Fragmento de Espejo** Cada que obtengas uno, recuperas parte de la figura de la princesa.	 **Reloj de Arena** Te libra de los enemigos por unos instantes. 	 **Power** Te da momentos de invencibilidad.	 **Hada** Al terminar cada Round obtienes puntos por las hadas que hayas liberado. 	**Reloj** Te da más tiempo para terminar cada nivel.	 **Bota** Aumenta tu velocidad por un corto período de tiempo. 	 **1Up** ¿Qué creen? Una vida extra.

Para terminar cada nivel debes checar la cantidad de campo que debes llenar; al principio sólo te piden un 50% pero conforme vayas avanzando, te solicitan más; por cierto, para que veas que no somos mala onda te damos avance de los primeros 12 niveles además de lo que hay en cada uno de ellos y el porcentaje. Checa bien dónde hay cofres para que llenes ahí y trates de tomar el mayor número de premios.



Cacoma Knight es un juego basado en el clásico Qiz de Game Boy. Aunque este título es de una temática fácil de aprender, es divertido y entretenido; los gráficos están bien y la música es buena, lo único malo es que es corto pero eso es debido a que está dirigido a jóvenes jugadores además de que la opción de 2 jugadores le da un buen grado de diversión y competencia.

CURSO

Nintensivo



Solamente los hombres más rápidos con la pistola y con un alto concepto de ley y justicia podían recuperar el orden que se había perdido en el viejo oeste; cuatro famosos caza-recompensas llamados Steve, Billy, Bob y Cormano han decidido arreglar este problema.

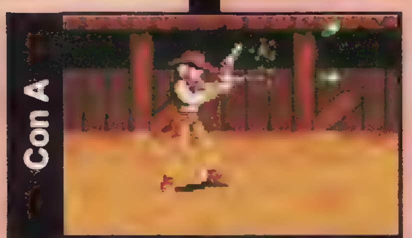
Sunset Riders es uno de los más recientes juegos de Konami para SNES; tal vez lo más notable de este juego es que está en la línea de un gran clásico de Konami que es Contra, pero con sus respectivas diferencias; bueno, pero dejémonos de introducciones y vayamos al grano.

LOS 4 PISTOLEROS Y SUS DIFERENTES CUALIDADES



Ellos 2, al estilo del viejo oeste, prefieren usar sus viejas, pero inseparables pistolas que tienen poco rango pero disparan muy rápido; al usar 2 pistolas los tiros se dividen: uno al frente y el otro en un ángulo de 20º aproximadamente.









LOS ITEMS Y PREMIOS

Estrellas de Plata (A) y Oro (B)

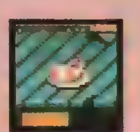
como mencionamos antes este par de estrellas mejoran el disparo de cada pistolero. La estrella de Plata hace que tu personaje ahora pueda usar 2 armas en lugar de una que regularmente usa; la estrella de Oro hace que tengas disparo automático además de acelerar los tiros.

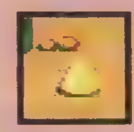




Carne y Oro

Con estos objetos sólo recibes puntos, 1000 por la pieza de carne y 2000 por el oro.

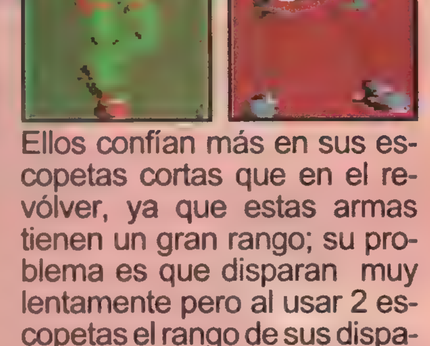




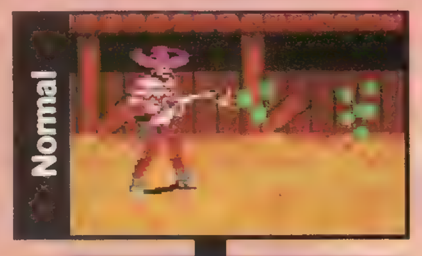
Corazón

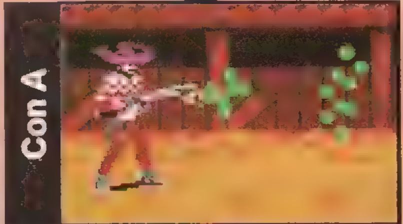
Una vida extra.





Ellos confían más en sus escopetas cortas que en el revólver, ya que estas armas tienen un gran rango; su problema es que disparan muy lentamente pero al usar 2 escopetas el rango de sus disparos crece considerablemente.



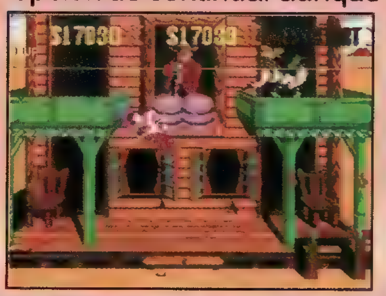




ULTIMOS TIPS DE SUPERVIVENCIA

Aquí te vamos a dar 2 tips que te ayudarán a terminar este juego.

1.- Si estás jugando en 1P Mode al terminarse todas tus vidas tienes la opción de continuar aunque la máquina te regresa hasta el principio de la escena en la que te quedaste, pero con este sencillo método doblarás el número de tus continues y no sólo eso, sino que también continuarás en el mismo lugar que perdiste tu última vida; el truco solamente consiste en tener los 2 controles conectados al SNES y en el momento que estés perdiendo tu última vida, presiona Start para poner pausa, toma el segundo control y presiona Start para quitar la pausa además de entrar al juego.







2.- Este tip es de especial ayuda en las escenas 1, 3, 4 y 8. Al estar cambiando de plano (subiendo a un balcón o bajando de él) tienes invulnerabilidad mientras estás en el aire, lo cual lo puedes utilizar a tu favor si la situación se pone difícil y así salvar una vida.



EMPEZANDO LA LIMPIEZA

Escena 1: Pueblo



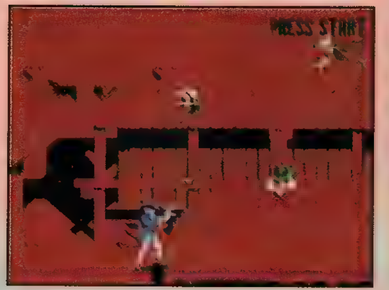
En esta escena debes capturar a Simon Greedwell, un banquero que ha sumido al pueblo donde vive en la pobreza al explotar a todos sus moradores.





En las escenas 1 y 3 al hacer el control hacia arriba frente a una puerta, tu personaje entrará y ahí podrás obtener interesantes premios.







Casi en todas las escenas hallarás enemigos que te atacarán con dinamita; si caminas sobre ella podrás recogerla y con el botón de disparo arrojarla , pero ten cuidado cuando aparezca el signo de admiración, sobre ella ya que estará a punto de explotar con lo que eliminará a cuanta persona (incluyéndote) se encuentre cerca.

2 PLAYERS

Cuando se encuentran jugando en parejas, el jugador que más daño le haya causado al jefe del nivel es el que se queda con la recompensa, en caso de que los 2 le hagan el mismo daño (50%) la recompensa se dividirá.



ESCENAS DE BONUS

Al terminar las escenas 2 y 5 tendrás derecho de entrar a un escena de puntos, aquí debes eliminar a todos los "tipos malos" que aparecen en la pantalla; para hacerlo debes mover el control a cualquiera de los 8 puntos posibles donde pueda salir tu enemigo y ya que lo tengas en la mira disparar con el botón Y; al principio no es difícil pero poco a poco irán saliendo más enemigos hasta que salgan 3 al mismo tiempo; si logras eliminar a todos, es decir hacer un **perfect,** obtendrás 30,000 puntos.

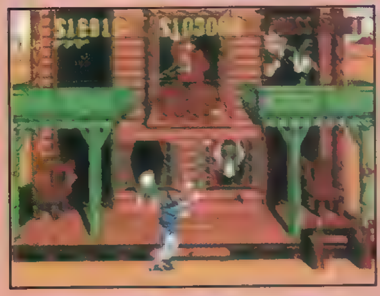












Objetivo.- Simon Greedwell te atacará desde el balcón de su guarida con una escopeta. Lo recomendable es que primero te deshagas de todos sus secuaces, (sólo salen 2 en las ventanas de abajo, pero en las puertas de arriba aparecen constantemente), así que para evitar ser rellenado de plomo debes estar en constante movimiento de lado a lado y disparar en diagonal hacia arriba para ir eliminando a sus secuaces y debilitar la barrera de Greedwell (pero debes estar muy atento porque si te cae uno de los barriles te quita una vida). Una vez que hayas destruído la defensa y sus secuaces, Simon será fácil, sólo quédate en una de las orillas de la pantalla para que en cuanto empiece a disparar te muevas al centro y le dispares; repite esto hasta que lo elimines.







En estos puntos una estampida de reses irá contra ti; en el primer punto no tendrás tanto problema pues con sólo subirte a la base que señalamos la evitarás, pero en el segundo punto tienes que saltar sobre ellos y hacer el control a la derecha para correr, ya que si dejas que te lleven a la orilla de la izquierda perderás una vida; también en el segundo punto deberás cuidarte de los pequeños espacios que hay para evitar que si caes seas arrollado.







Escena 2: Estación del ferrocarril

Tu siguiente objetivo es un maleante llamado Hawkeye Hank Hatfield. El además de ser un traficante muy famoso, también es un pistolero muy peligroso.

La primera parte de la escena ocurre a caballo. Aquí podrás disparar en cualquier dirección además de poder saltar; cuando aparezca la carreta ten cuidado y prepárate a saltar cuando veas el codo del enemigo porque te aventará un tronco. La parte más segura es donde indica la 3a. foto ya que desde ahí podrás atacar más fácil a cuanto enemigo aparece en la pantalla (es más fácil con Bob y Cormano).







Cuando te alcance el tren haz lo siguiente: mientras pasa la máquina y los 2 vagones de pasajeros quédate más o menos a la mitad y cuando veas a un enemigo sólo dispara en diagonal hacia arriba/ atrás; una vez que veas los carros de carga, vete hacia la parte izquierda de la pantalla y dispara en diagonal hacia arriba.







La segunda parte de esta escena es el encuentro con Hawkeye, al principio el ataque será un poco parecido al de Simon Greedwelll ya que él estará en una superficie superior a la tuya y además de atacarte él, lo harán sus secuaces, pero a diferencia de Greedwell, él se estará moviendo con lo que hará más difícil darle; una vez que le hayas dado muchos tiros él bajará a tu nivel pero no te pongas nervioso, sólo pégate a él como indica la foto y dispara; lo más seguro es que lo elimines antes de que él dispare, pero aún si lo hace, sus balas no te dañan.

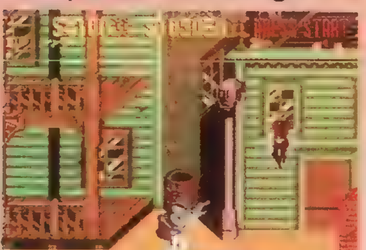






Escena 3: Pueblo 2

Este pueblo es más grande y más rico que el primero, así que también prepárate a encontrar a varios bandidos. El primero es un temible asalta-diligencias conocido como Dark Horse.

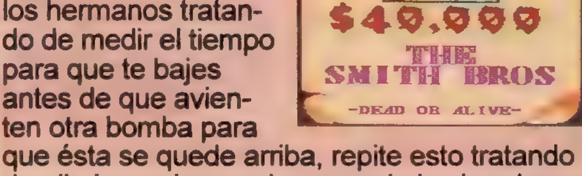




Como el marcador tapa un poco la visión arriba, debes estar muy atento porque pueden salir enemigos que no puedes ver como los que caen de los techos de las cosas o los que se asoman por las ventanas y se pueden convertir en un serio dolor de cabeza.



Escena 4: Cantina



Dentro de la cantina del mismo pueblo te deberás enfrentar contra los hermanos Smith; al principio debes eliminar a los sujetos que están en el candelabro; dispárales a los hermanos tratando de quedar al centro y cuando te arrojen las bombas, rápido sube al candelabro, párate en cualquiera de las orillas y dispárale a uno de los hermanos tratando de medir el tiempo para que te bajes antes de que avienten otra bomba para que ésta se quede arriba, repite esto tratando de eliminar primero al que arroja las bombas, para que así sólo te cuelgues del candelabro y desde ahí elimines al de la derecha.









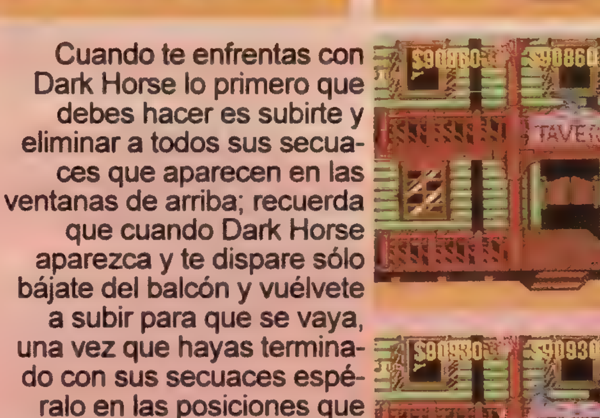


Una vez que hayas derrotado a los hermanos Smith obtendrás información de un peligroso criminal llamado Sir Richard Ross, pero antes de enfrentarte a él debes vencer a sus secuaces. El primero de ellos está en la escena 5.



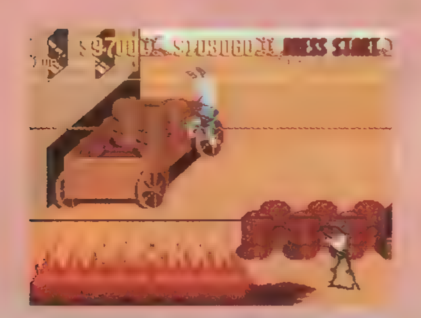




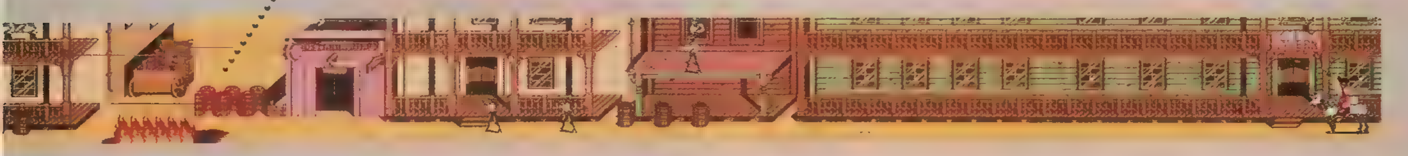


Cuando te enfrentas con Dark Horse lo primero que debes hacer es subirte y eliminar a todos sus secuaces que aparecen en las ventanas de arriba; recuerda que cuando Dark Horse aparezca y te dispare sólo bájate del balcón y vuélvete a subir para que se vaya, una vez que hayas terminado con sus secuaces espéralo en las posiciones que indican las fotos 3 y 4 dependiendo el lado por el que él huya. Recuerda huir cuando comience a dispararte.





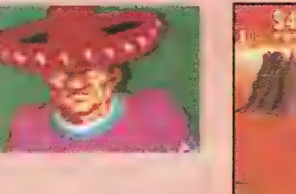
Al estar colgado también puedes evitar ser eliminado por las balas. Si saltas antes de que te den, tendrás unos momentos de invulnerabilidad.

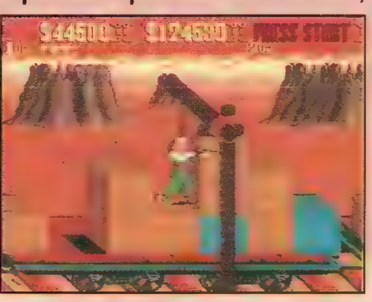




Escena 5: Tren

En un tren que transporta contrabando, debes luchar contra el Greco.







En estos puntos debes estar muy atento, pues aparecerán postes, así que debes prepararte a saltarlos.



Escena 6: Montañas



En las montañas se encuentra la tribu de indios del jefe Wigwam, mano derecha de Sir. Richard Rose.



Avanza poco a poco aquí para que no te salgan las 3 piedras juntas y las puedas saltar.

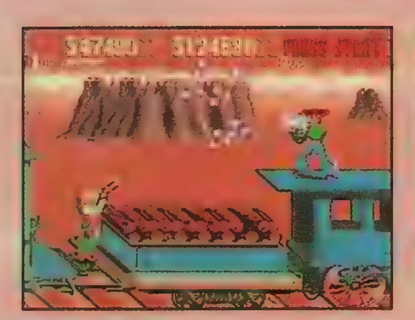


Steve y Billy pueden fácilmente deshacerse de estos granaderos, pero Bob y Cormano no tanto, así que si vas con ellos debes saltar y disparar a la altura que muestra la foto.

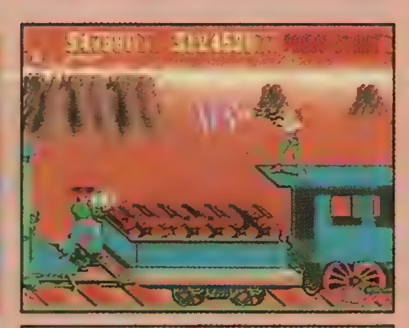


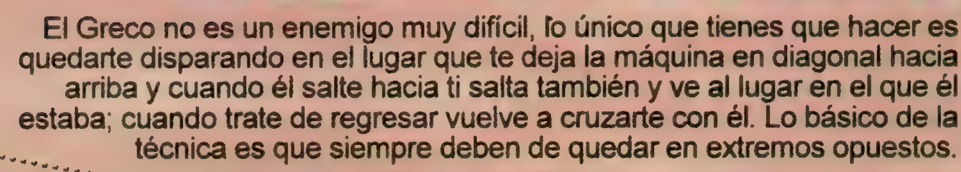




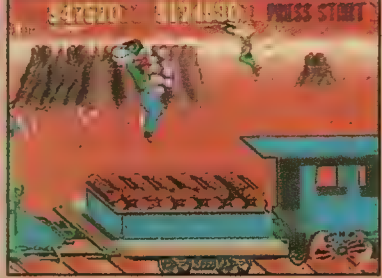


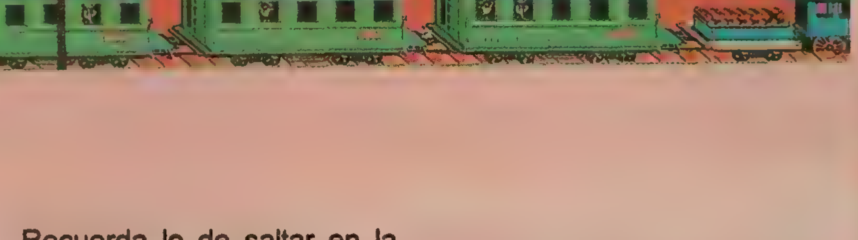






El Greco no es un enemigo muy difícil, lo único que tienes que hacer es quedarte disparando en el lugar que te deja la máquina en diagonal hacia arriba y cuando él salte hacia ti salta también y ve al lugar en el que él estaba; cuando trate de regresar vuelve a cruzarte con él. Lo básico de la técnica es que siempre deben de quedar en extremos opuestos.

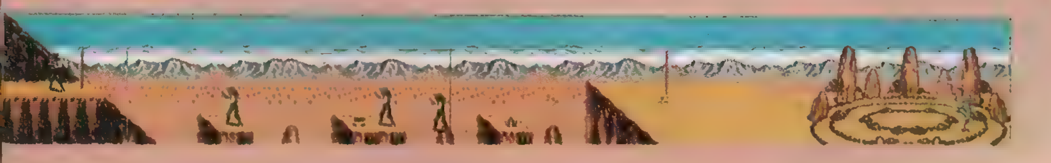








Recuerda lo de saltar en la cuerda para evitar ser tirado.



El jefe Wigwam es un enemigo muy difícil, lo más recomendable es hacer lo siguiente: esquiva su primera ronda de cuchillos que arroja al saltar y ponte debajo de él; antes de volver a bajar él vuelve a arrojarte cuchillos, así que esquívalos, quédate en el mismo espacio que él y salta, ya que te atacará con su cuchillo, pero cuando saltes, dispara hacia abajo para darle (en Normal lo puedes hacer 3 veces y en Hard sólo 2), entonces él volverá a saltar y arrojar cuchillos; repite esta operación hasta que lo elimines; te anticipamos que no es fácil y que requiere mucha práctica.





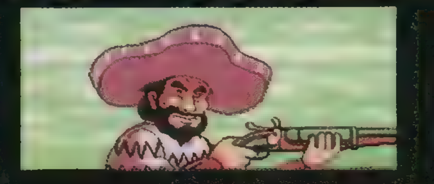












Escena 7: Bosque



En camino a la fortaleza de Sir. Richard Rose te las tendrás que ver contra sus guardaespaldas, el despiadado Paco Loco.



La primera parte de la misión es muy parecida a la de Hawkeye en la que vas a caballo, ya que también aparece una carreta y enemigos a caballo; toma las mismas precauciones para pasar esta parte.

Aquí abundan los granaderos y dinamiteros, así que trata de tomar las cosas con calma y no avanzar muy rápido.



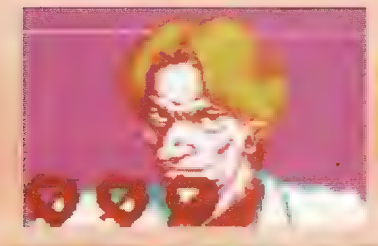


Paco Loco no es tan difícil como parece; al principio trata de eliminar a los granaderos que aparecen en el árbol esquivando los disparos de Paco Loco, (checa hacia dónde mueve su ametralladora para saber a dónde disparará), una vez que ya no salgan granaderos vete hacia la orilla izquierda de la pantalla y desde ahí dispárale saltando, esquivando sus balas ya sea agachándote, barriéndote o saltándolas.



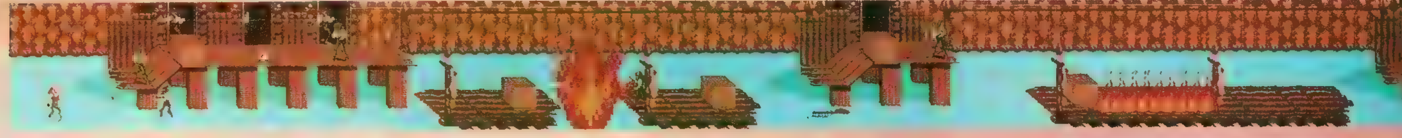






Escena 8: Fortaleza de Sir Richard Rose

Esta escena está dividida en 2 partes.



Al principio encontrarás muchos de los peligros contra los que has batallado constantemente (como enemigos escondidos, caminos incendiados y pistoleros extremadamente rápidos) claro que si tomas las cosas con calma no tendrás problemas.









Salta como indica la foto detrás del árbol para obtener una vida y también salta en el árbol marcado con el número 2 para encontrar 1000 puntos.







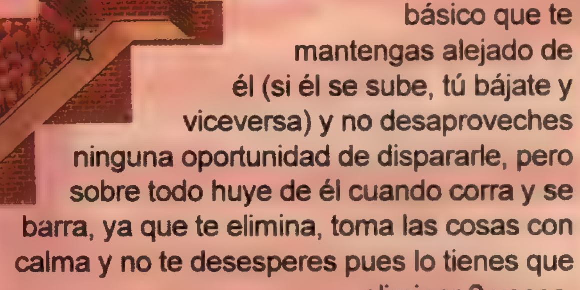
El además de ser un gran pistolero, te atacará con ayuda de sus hombres de la fortaleza; primero debes eliminar a sus bandoleros, pero para evitar la lluvia de balas debes estar subiendo y bajando del balcón más cercano y cuando tengas oportunidad dispárale a sus secuaces hasta que termines con todos, entonces dirige tus disparos al balcón para destruirlo.





Escena Final: SIR RICHARD ROSE

En la segunda parte debes estar muy atento, ya que como vas subiendo te saldrán enemigos de pronto y si no los eliminas rápido ellos no tendrán piedad y es importante que llegues con el mayor número de vidas, ya que se acerca la batalla final.



Cuando destruyas el balcón, Sir Richard Rose se comenzará a mover y a disparar; es básico que te mantengas alejado de él (si él se sube, tú bájate y viceversa) y no desaproveches ninguna oportunidad de dispararle, pero sobre todo huye de él cuando corra y se barra, ya que te elimina, toma las cosas con calma y no te desesperes pues lo tienes que eliminar 2 veces.









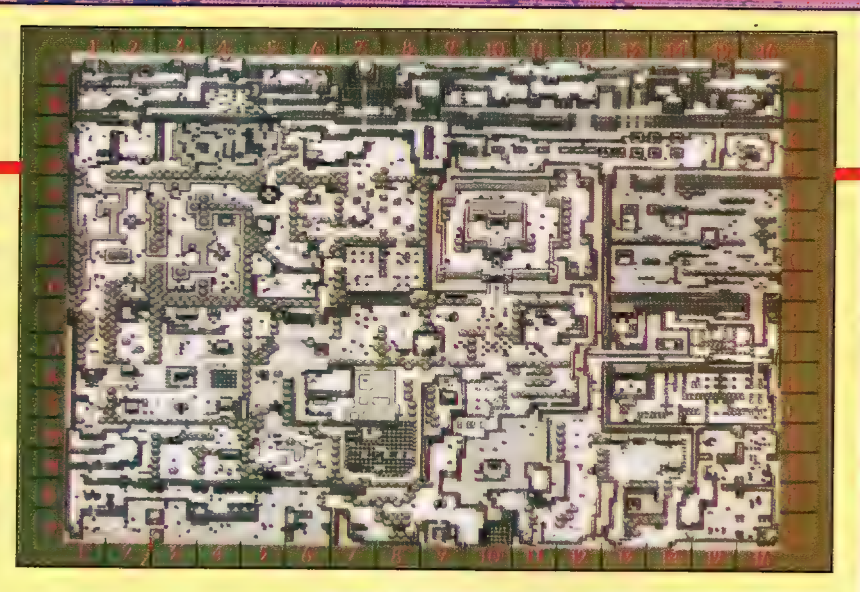




¡Puff! Qué buen y reto y qué buen rato. No cabe duda que este juego sí te da tu recompensa.



THE LEGEND OF ZELDA -LINK'S AWAKENING-

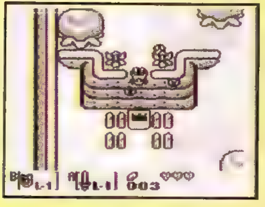


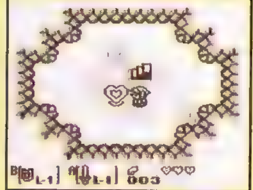
Han llegado varias cartas preguntando dónde están algunos cuartos de corazón para contestar a todas decidimos darte la ubicación de todos los corazones.

Como referencia te damos el mapa que se publicó en la revista

Un ¼ de corazón lo encuentras al dejarte caer por el hoyo que está en **K-1** (Llevamos 3¼) ➤

♥♥♥



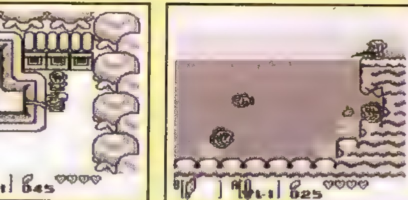


◀ Un corazón completo lo obtienes al terminar el nivel 1 en **N-4** (Llevamos 4¼)

♥♥♥♥

Un ¼ de corazón lo obtienes con el pescador en **I-2** al capturar al pez grande que está en el hueco, debajo de ti. (Llevamos 4½) ➤

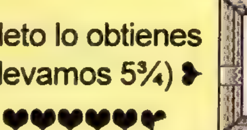
♥♥♥♥♥





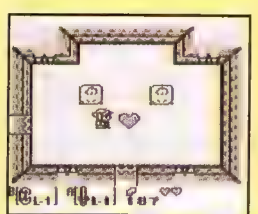
◀ Otro ¼ de corazón está en **E-5** (Llevamos 4¾)

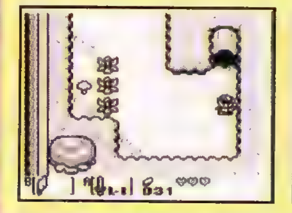
♥♥♥♥♥

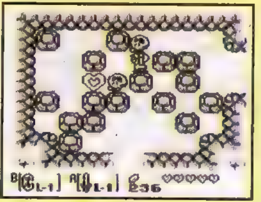


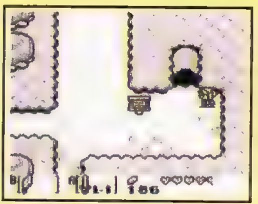
Un corazón completo lo obtienes al terminar el nivel 2 en **C-5** (Llevamos 5¾) ➤

♥♥♥♥♥♥



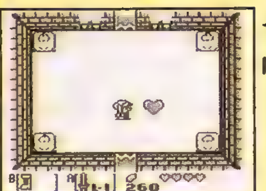






◀ Un ¼ de corazón está en una cueva; puedes entrar por **F-1** ó **G-3** (Llevamos 6)

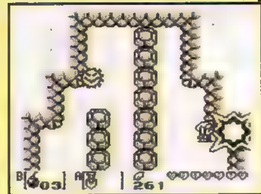


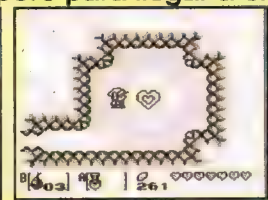


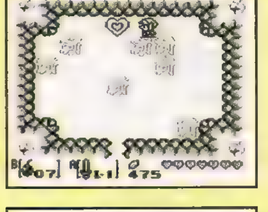
Un corazón completo lo obtienes al terminar el nivel 3 en **L-6** (Llevamos 7)

Un ¼ de corazón lo obtienes dentro de la cueva en **I-7**, pero para llegar a él utiliza una bomba como se ve en la segunda foto (Llevamos 7¼)



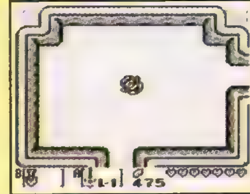




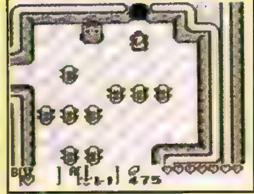


Un ¼ de corazón lo obtienes en una cueva. Puedes entrar por **M-16** ó dejarte caer en **M-15** pero tienes que utilizar una bomba como indica la foto del centro para llegar a él (Llevamos 7½)



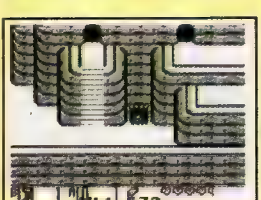


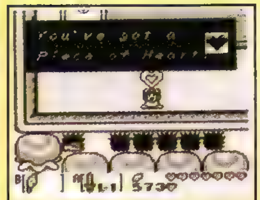






Un corazón completo lo obtienes al terminar el nivel 4 en **C-12** (Llevamos 8½)



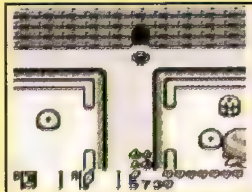


Un ¼ de corazón lo obtienes al sumergirte en **H-9** como indica la foto. (Llevamos 9)

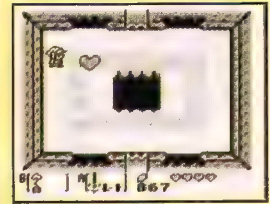


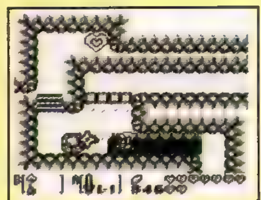


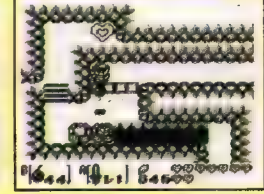
Un ¼ de corazón lo obtienes en esta cueva, puedes entrar por **C-15** ó dejarte caer por **B-15**; ya en la cueva sumérgete presionando B justo en el lugar que se ve en la foto (Llevamos 8¾)



Al terminar el nivel 5 en **N-10** obtienes un corazón completo (Llevamos 10)



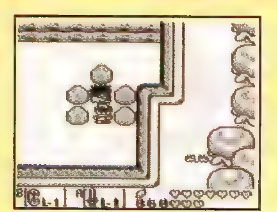


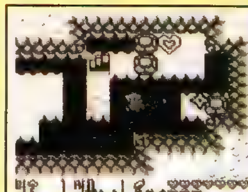




Un ¼ de corazón está en una cueva en **M-14**. Primero tienes que usar una bomba para hacer un hueco en la pared (Foto 1) y así llegar donde está el cuarto de corazón, ahora lanza una bomba hacia la roca con grietas para después darte la vuelta y utilizar el gancho para tomar el cuarto de corazón. (Llevamos 10¼).



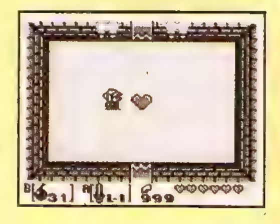


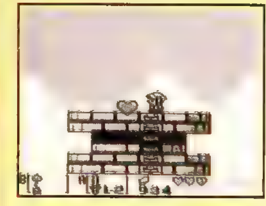




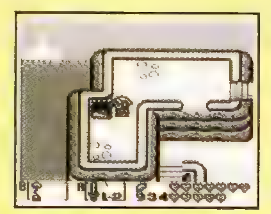
◀ Un ¼ de corazón lo obtienes en esta cueva; puedes entrar por H-6 ó moviendo la tumba en **H-7** (Llevamos 10½)

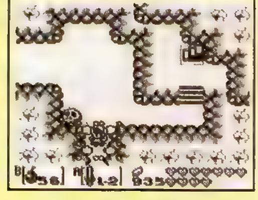
Un corazón completo lo obtienes al terminar el Nivel 6 en **I-13** (llevamos 11½) ▶



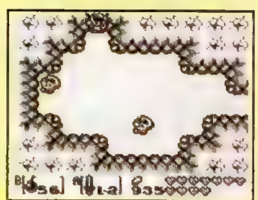


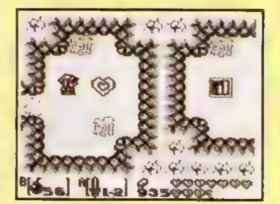
◀ Al terminar el nivel 7 en **A-15** obtienes un corazón completo (Llevamos 12½)

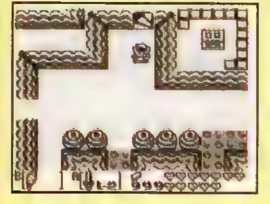




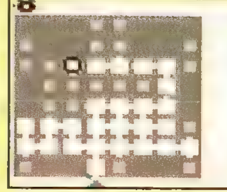
Un ¼ de corazón lo obtienes en la cueva a la que entras por **A-8**; utiliza una bomba para hacer un hueco en la pared como indica la segunda foto (Llevamos 12¾) ▶



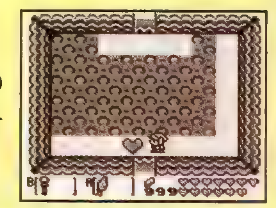


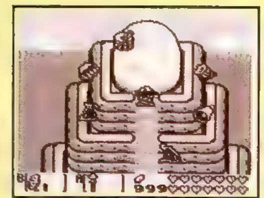


◀ En el nivel 8 (B-1) en el cuarto que indica la foto salte y aparecerás en **A-1** donde está un ¼ de corazón (Llevamos 13)



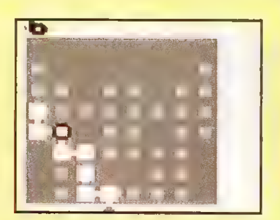
Pasando el nivel 8 en **B-1** obtienes un corazón completo y con éste ya tienes los 14 corazones. ▶

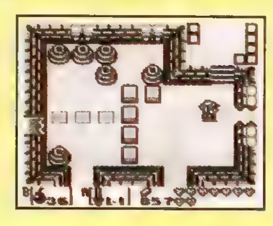


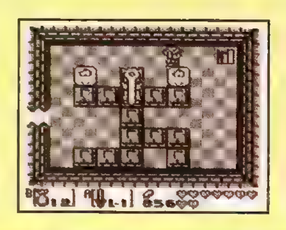


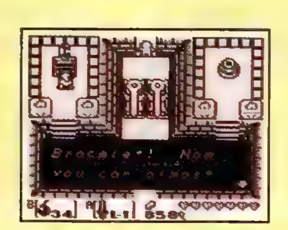
¿Dónde está el brazalete 2?

En el nivel 6 en I-13, llega al lugar que indica el mapa (pero recuerda accionar la esfera para cambiar los bloques del piso) y coloca una bomba en la pared derecha, entra al cuarto secreto y elimina a todos los enemigos para que aparezca la escalera que te lleva a donde está el brazalete 2 con el que puedes cargar las figuras de elefante.









INFORMACION SUPERNESESARIA



Un peligro inminente se acerca a la unión intergaláctica de planetas, ya que Marvin el Marciano se encuentra saboteando todo planeta que está a su paso en camino a la tierra, su meta principal; así que no le queda otra a la Unión Intergaláctica que mandar a su mejor hombre, o mejor dicho a su mejor pato, a luchar contra esta amenaza; seamos francos... no es que sea el mejor, era el único disponible: Duck Dodgers, quien en compañía de su inseparable ayudante Porky se lanzan a luchar contra Marvin, sólo esperando que no se pierda en el camino.

De nueva cuenta Sunsoft lanza un juego de los de sobra conocidos Looney Tunes; esta vez es Daffy a quien tenemos que ayudar en este juego basado en la caricatura de Duck Dodgers en el siglo 24½ a combatir a Marvin el Marciano. Como todo gran héroe, Duck Dodgers tiene un gran arsenal de armas y varios items que le ayudan en su misión.







Antes de empezar es necesario que conozcas unos detalles del juego: Tú tienes un rango de salto y si quieres alcanzar algo que está fuera de ese rango lo primero en lo que pensarías es en usar tu jet, pero si presionas el botón de salto e inmediatamente comienzas a disparar, tus saltos serán hasta un 30% más alto y podrás ahorrar mucho combustible.



Nunca olvides que con el botón X puedes usar tu escudo, este es muy útil, pues detienes cualquier proyectil enemigo y evitará que pierdas energía innecesariamente.

Repentinamente encontrarás pequeños huecos por los que parecería imposible pasar, pero si te agachas dando la espalda a esos huecos y disparas te irás haciendo para atrás y en poco tiempo estarás adentro.



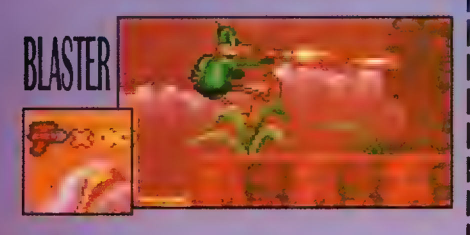
Y por último no olvides darle una checadita a todas las paredes que se vean sospechosas, ya sabes cómo les gusta a los de Sunsoft esconder cosas de valor atrás de las paredes falsas.





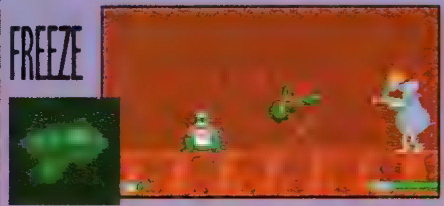
ARMAS

BLASTER



Esta arma es con la que empiezas y la más común, tiene un poder medio y además tienes disparos infinitos con ella.

FREEZE



Con un disparo de esta arma congelarás a cualquier enemigo (menos jefes de nivel) y podrás atacarlos mientras estén congelados.

ELECTRICITY



Con esta arma disparas rayos de electricidad, los tiros salen en diferentes direcciones y es difícil precisar para donde irán.

THREE WAY



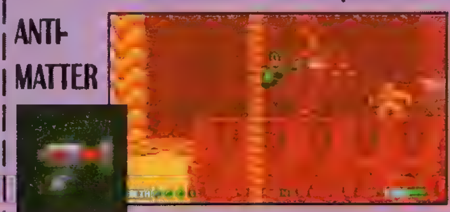
Esta pistola dispara una gran bala que se abre y deja salir a 3 más pequeñas, es muy buena cuando puedes atacar a enemigos a corta distancia.

BOMB



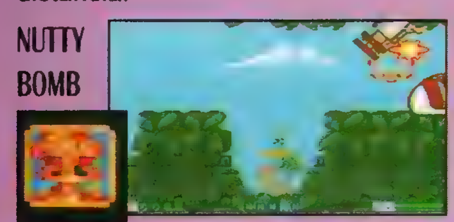
Una arma muy poderosa. Dispara una bomba que explota al hacer contacto con el enemigo o después de cierto tiempo.

ANTI-MATTER



Esta es el arma más poderosa e ideal cuando enfrentes a Marvin al final de cada planeta, el modo de disparo es muy parecido al Blaster (en línea recta).

NUTTY BOMB



Cuando la situación está muy difícil al presionar el botón A Daffy activa su Nutty Bomb, con lo cual puede destruir a todo enemigo que esté en pantalla o dañar severamente a los enemigos.

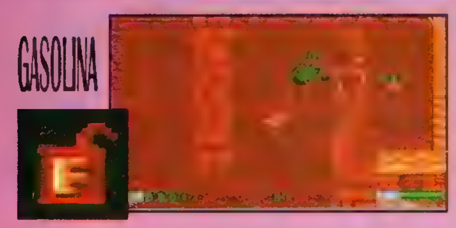


Código Secreto: Marvin

Duck Dodgers tendrá que enfrentarse a Marvin en 5 diferentes planetas: ✈

ITEMS

GASOLINA



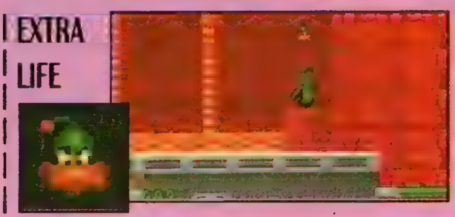
Solamente cuando la línea de gasolina indica que tienes en reserva podrás usar tu Jet (presiona 2 veces B).

GEMA



Con 5 Gemas que logres juntar, obtendrás un continue, éstas las puedes comprar o encontrar en cada nivel.

EXTRA LIFE



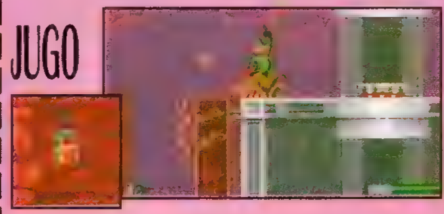
Un Duck Dodgers extra .

CASH



Cada bolsa de éstas aumenta 50 en tu marcador de Cash.

JUGO



Con este vaso de jugo Duck Dodgers recupera su energía

FLECHA

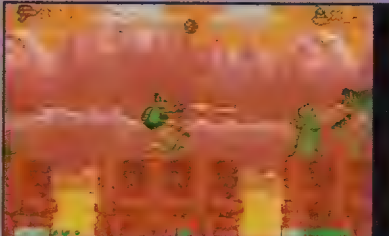


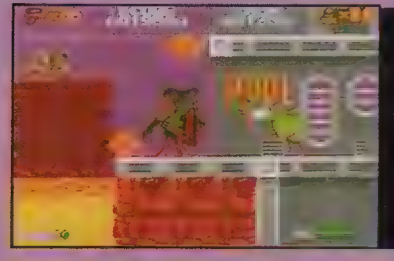
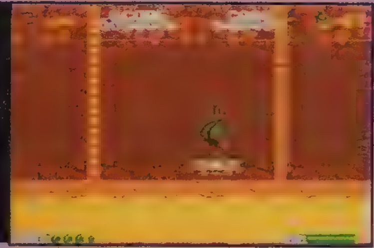
Esta flecha además de indicarte el camino, hará que continúes ahí cuando pierdas una vida.

planeta: MAGMA

Este volcánico planeta es usado como un centro vacacional por embajadores de la Unión, los cuales han sido secuestrados por Marvin; como te podrás imaginar, tu misión es rescatarlos.

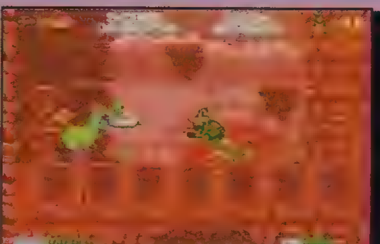
1-1 Como ésta es tu primera misión no encontrarás muchos problemas,como ya te dijimos explora todas las paredes posibles y encontrarás agradables sorpresas; al final prepárate a luchar contra 2 marcianos.



1-2 Como suele suceder aquí las cosas se ponen un poco más difíciles, ya que Marvin ha regado a sus marcianos instantáneos por todo el planeta y lo peor es que los ha armado.

1-3 Esta escena está en forma de un pequeño laberinto, pero ahora y al contrario de Death Valley Rally cuentas con un pequeño mapa que te indicará la posición en la que te encuentras y así no te perderás, este mapa lo obtendrás si presionas Start para poner pausa.




Para finalizar este nivel te deberás enfrentar a Marvin quien en una nave te atacará a disparos y con un brazo mecánico, es importante que te fijes en la rutina que sigue el brazo para que tengas oportunidad de atacar a Marvin, la punta del brazo cambia 3 veces, así que ponte atento a cada cambio.

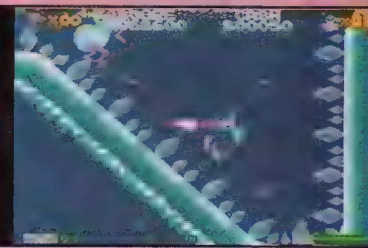




planeta: AQUARION 4

Los últimos informes señalan que Marvin ha instalado una fábrica de marcianos instantáneos en este planeta; debes destruirla antes de que la Vía Láctea se encuentre infestada de seres verdes.

2-1 En esta misión debes llegar a la cabeza del dragón en el que caíste, ten cuidado con las minas que aparecen al subir y bajar el agua, además de los marcianos instantáneos que deja en el camino Marvin, al final deberás luchar contra las 2 cabezas que tiene este monstruo (cuidado con la que dispara rayos)



2-2

En este laberinto submarino las cosas se complican un poco por la movilidad que cambia al estar en el agua, sobre todo debes tener cuidado con los saltos y también al disparar; al final debes destruir un engrane que hace que dos paredes se cierren y así evitar que hagan sandwich de pato.

2-3

En este complejo nivel te encontrarás con nuevos enemigos y peligros que realmente te darán mucha lata, como las Amebas Gigantes o los tubos lanza vapor; debes tener cuidado ya que al final deberás tomar un elevador pero se irán cerrando unas compuertas que debes destruir o te restarán energía.





En esta escena Marvin no es muy difícil, sólo dispárale cuando esté encima de ti tratando de esquivar sus rayos, pero también trata de no darle a la esfera verde, ya que liberarás más marcianos de los que normalmente deben salir.

planeta: ZEUS 3

Marvin ha secuestrado al Dr. I.Q. un gran genio de la Unión, y lo ha puesto a operar una máquina de alto poder destructivo, así que Duck Dodgers debe detener este otro diabólico plan.

3-1

Como la escena se desarrolla en un asteroide congelado debes tener cuidado cuando camines en las partes azules pues son muy resbaladizas, esta escena es sencilla y sólo vas en descenso; ¡ah! y también ten cuidado con los super lásers que hay a lo largo del nivel.





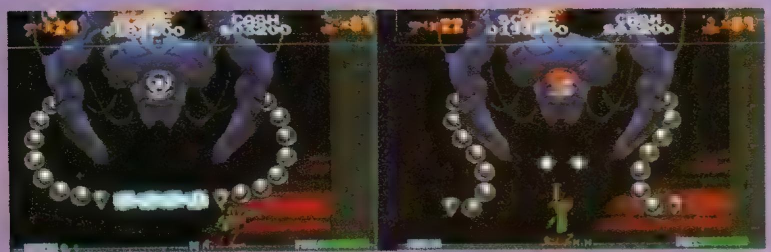
3-2

Un poco más complicada que la primera escena aquí deberás tener mucho cuidado con los robots que muestra la primera foto, pues no sólo vuelan para esquivar tus disparos, también te atacan y ten mucho cuidado con los cañones, pues si te descuidas llegarás a perder rápidamente tu energía.

3-3

Aunque esta escena no es tan complicada como la anterior, aquí te das cuenta que Marvin cuando pone lásers, lo hace en serio, trata de andar con cuidado o en un 2 por 3 te quedarás sin energía; mucho cuidado con los enemigos que son una nueva clase de robots marcianos "M-1000".





Para destruir la nave a la que está conectado el Dr. I.Q., debes disparar a la pequeña ventana por donde él se asoma, pero cuídate de los pequeños tentáculos, ya que siempre te están atacando.

Y las últimas 2 misiones...

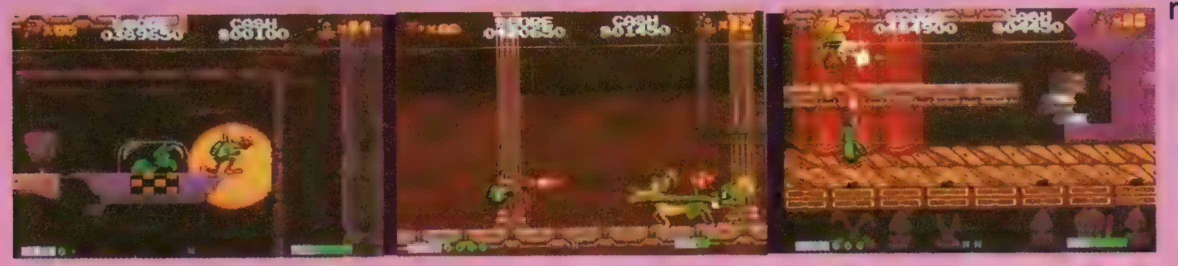
planeta: AMAZONIUS

Aquí nuestro héroe se ve en problemas al ser reducido al tamaño de una hormiga por un nuevo aparato de Marvin. Aquí debes tratar de encontrar a Marvin y destruir el aparato de reducción y así recobrar tu tamaño normal, no sin antes vértelas con hormigas soldado, gusanos, sapos y hasta mosquitos armados con lásers.



planeta: MARTE

Marvin ha creado su última máquina de destrucción y ha decidido usarla en contra de la tierra (inclusive hay boletos para ver el espectáculo) así que debes prepararte para introducirte en la mismísima base marciana y detener el plan de este loco marciano antes de que sea muy tarde.



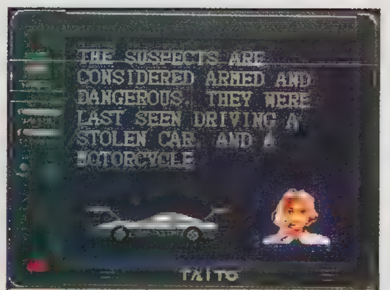
Daffy Duck The Marvin Missions es un título que sigue la línea de su predecesor Death Valley Rally; aunque aquí mejoraron muchas cosas como el factor de diversión siguen igual en otras como la movilidad y la música que aunque es de caricatura llega a ser monótona, fuera de eso es un buen título.



INFORMACION SUPERNESESARIA



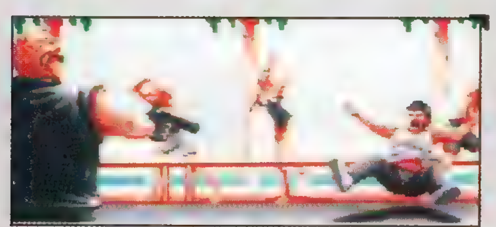
Bobby Anderson es un sujeto que recientemente ha comenzado a ser vigilado por la policía, pues parece que su trabajo de marinero no es otra cosa más que una coartada para ocultar su verdadera profesión: "Traficante de armas", la policía cree que investigándolo podrán llegar con los cabecillas de la organización, sin embargo a todos les espera una gran sorpresa...



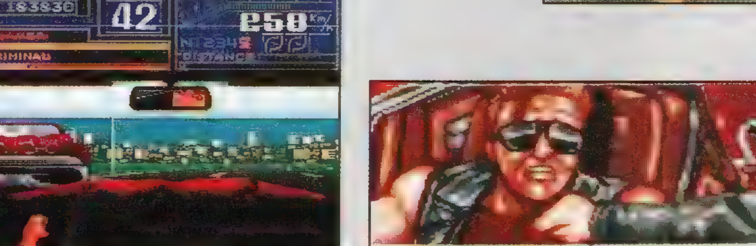
Super Chase H.Q. es la versión de SNES de la serie de los Chase H.Q. que ha hecho famosa Taito tanto en Game Boy, Arcadias y ahora en SNES; el modo de juego es el mismo que en anteriores versiones donde con tu vehículo debes alcanzar al criminal y chocarlo hasta que lo detengas.

Este juego tiene 5 misiones, al principio de cada una Nancy te indicará cuál es el automóvil que tienes que perseguir y algunos otros datos, así que debes estar pendiente de lo que ella te diga.

ROUND 1: Domingo 13:32

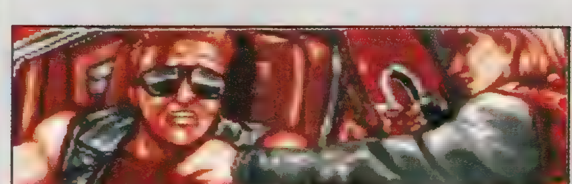


Bobby Anderson, el traficante fue eliminado por sus jefes en una playa, el asesino toma un coche y trata de escapar en él, así que debes detenerlo y tratar de averiguar quién está detrás de esto, como toda primera escena, en ésta no hallarás peligros en tu camino tras el delincuente, tu única misión es esquivar los coches del camino (checa en tu marcador, los puntos que aparecen en amarillo son bonus que te dan por cada coche que pases sin chocar), trata de no usar tus turbos en el camino para que al último le destroces su coche más rápido.





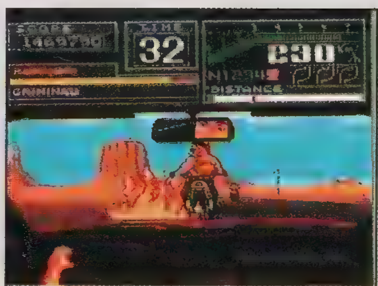




ROUND 2: Miércoles 10:02







En el coche del asesino es encontrado un mapa que señala la próxima operación de la banda, ahí es visto el secretario de un hombre importante, pero al descubrir a la policía tratan





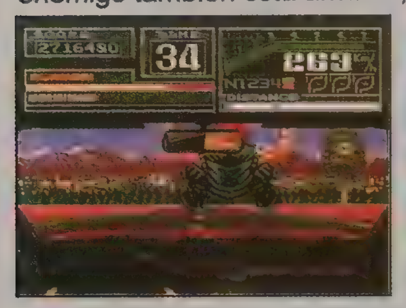
de escapar en un Jeep. Aquí debes tener cuidado con unos motociclistas que encontrarás a mitad del camino, porque te arrojan bombas que dañarán tu vehículo, al enemigo lo enfrentarás dentro de un túnel, así que ten cuidado de no chocar contra las paredes para que no disminuya tu velocidad.



ROUND 3: Viernes 17:26

Al interrogar al secretario se descubrió que el Cónsul estaba muy metido en el asunto de las armas; su arresto ha hecho que la banda comience a causar daños en la ciudad logrando fugarse unos criminales de la cárcel; como la carretera en la que vas es de dos sentidos debes tener mucho cuidado con los coches que vienen en sentido contrario, los motociclistas que encontrarás en este nivel están armados, así que ten cuidado porque además de causarle daño a tu auto, quedarán marcas de balas en tu cristal nuevo; tu enemigo también está armado, así que ten cuidado.









ROUND 4: Domingo 14:08





En represalia de la captura del Cónsul, la organización ha comenzado a realizar actos terroristas, ahora es tu misión capturar a los responsables de los actos, aquí debes tener cuidado pues tu enemigo te atacará con misiles si te alejas mucho de él.









Y tu última misión... bueno, mejor no te decimos todo para que lo descubras por ti mismo, pero te podemos anticipar que no sólo te tendrás que cuidar por tierra, sino también por aire.

Super Chase H.Q. sin lugar a dudas es un juego recomendable para los que gustan de títulos de carreras (aumentándole un poquito de acción) pero debido a que es un poco corto y la dificultad no es mucha nosotros lo acabamos al primer juego) no lo recomendamos para "expertos", otro detalle que no nos gustó es que en las escenas que no hay rayas en el piso es difícil ubicarte.

DOUBLE DRAGON
LA PELICULA

Todos sabemos que las películas son una gran fuente de temas para videojuegos y que ya hay compañías que obtienen licencias exclusivas como Ocean y Sony para crear juegos de filmes exitosos, pero esta relación también se está dando de ambos lados, ya que las compañías productoras últimamente han realizado películas de videojuegos famosos como ha sido el caso de Super Mario Bros., Street Fighter II (en proceso) y ahora Double Dragon.
La realización de esta película corrió a cargo de una compañía llamada Imperial Entertainment "Estábamos en búsqueda de ideas nuevas y frescas" señala Sunil Shah, presidente de Imperial Entertainment "Cuando alguien nos presentó el proyecto Double Dragon inmediatamente compramos los derechos"; desde 1991 Imperial Entertainment había asegurado los derechos para hacer esta película pero no fue hasta el año pasado que los escritores Michael Davis, Peter Gould



y Mark Brazil presentaron un gran proyecto que se caracteriza por su concepto original para la audiencia, donde ellos ponen énfasis entre la relación de los hermanos Lee teniendo una trama llena de acción, conflictos y amor.

continúa en la siguiente página ☛



Triple Dragons: Jimmy (Mark Decascos) y Billy (Scott Lee) con Marion (Alyssa Milano).

DEPORTES



Al parecer la locura por hacer películas en base a personajes de videojuegos va en aumento. Esta según nuestra opinion, es otra muestra de que las buenas ideas siempre funcionan; ya sea en un videojuego o en el cine. Prepárate para ver mucha acción y disfruta con las aventuras de estos nuevos héroes.



Robert Patrick es el villano Koga Shuko.

☞ viene de la página anterior

Double Dragon toma forma en la mega ciudad construída sobre los restos de las viejas ciudades de Los Angeles y San Diego, después de que estas fueran destruídas por un gran terremoto; la ciudad está dominada por bandas "punks" y por si esto fuera poco uno de estos líderes: Koga Shuko planea tomar dominio completo de la ciudad con el medallón Double Dragon, pero él sólo tiene una mitad del medallón con poderes mágicos para dominar la mente de Sartori,



Billy y Jimmy acompañados de un viejo conocido: Abobo.

pero los hermanos Lee deciden impedirlo a toda costa tomando el medallón de Sartori y huyendo a la ciudad donde empiezan sus aventuras. Ellos conocen a una mujer policía de la ciudad llamada Marion que se une a ellos en su misión para recuperar la otra mitad del preciado medallón. Según la gente de Imperial Entertainment esta película es la de mayor presupuesto que ellos han filmado en su historia, puesto que además de los gastos comunes de una película ellos han invertido gran parte del presupuesto en efectos especiales y decoración de sets; ellos dicen que hay sets tan complejos como el de la oficina de Koga Shuko que tardó 12 semanas en montarse y se necesitaría ver la película 2 ó 3 veces para poder realmente ver todo lo que hay en él.

otra vez continúa en la siguiente página ☞

Linda verdad; claro no podía faltar esta bella pero peligrosa dama.

EVENTOS



El próximo 14 de enero a las 20:00 hrs. de este recién estrenado 1994 se transmitirá por la estación 12.90 A.M. del D.F. un programa, dentro de la serie "Comics 12.90" en el cual se hablará de los héroes de los videojuegos. Conducirán Salvador Quiauhtlazollin (no es trabalenguas) y Martín Arceo. También estarán los Documentos Clasificados de J.G. Holguín y el invitado será el diseñador, comic-coleccionista y amigo de Club Nintendo Rafael Delgado. Habrá que oír este programa que por cierto nos comentaron que es el único de comics en el mundo.

☞ otra vez viene de la página anterior

Esta película está planeada para que llegue a las salas cinematográficas en la primera mitad del año del 94. En los papeles estelares de la película están: Mark Decascos y Scott Lee representando a los hermanos Jimmy y Billy Lee; en el papel de Marion esta Alyssa Milano; como Sartori está Julia Nickson y Koga Shuko está representado por Robert Patrick. ◆



Asi lucen los punks de Double Dragon -La película-

STREET FIGHTER II
(La otra película)

Debido al silencio de Capcom en lo que a la película de Street Fighter II respecta, hablamos con nuestro contacto en Capcom quien nos comentó lo siguiente: hasta noviembre del 93 todavía no se sabía quienes eran los actores que van a representar a los personajes de SFII ya que aún se estaba haciendo el "Casting" (audiciones) pero sin embargo a esa fecha prácticamente ya se tenía escrito el guión del cual no nos pudieron anticipar nada; como ya te habíamos dicho te mantendremos informado de esta película que ha despertado gran interés entre los videojugadores.



ACCLAIM Y MORTAL KOMBAT

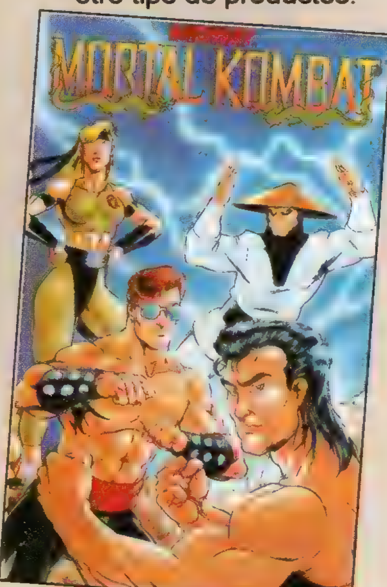
Desde el pasado "Mortal Monday" (lunes 13 de septiembre) la gente de Acclaim ha estado muy satisfecha con la salida del Mortal Kombat, tanto que ya hay muchos planes en el camino para este juego.

"Estamos muy orgullosos de los logros y el fenómeno alcanzado con Mortal Kombat manteniéndose como el título #1 en ventas durante 6 semanas; el éxito del producto ha interesado a varias compañías a crear una gran variedad de productos alrededor de Mortal Kombat; entre los planes están la película, series de televisión, CD´s con la música original del juego y figuras de acción" dice Robert Holmes, presidente de Acclaim. "Nosotros esperamos mantener nuestro nivel de ventas para la temporada navideña y estamos igual de emocionados por nuestra próxima introducción del juego NBA JAM que ha reemplazado a Mortal Kombat como el juego Coin-op (Arcadia) #1 en los Estados Unidos."

La popularidad de Mortal Kombat ha ido más alla de la industria del videojuego y para muestra basta un botón: Una película y una serie de televisión están siendo planeadas por Larry Kasanoff, antiguo presidente de Lightstorm Entertainment, mientras tanto Virgin Records introducirá un CD con la música de Mortal Kombat este mes de enero; además de las ya mencionadas figuras de acción y otro tipo de productos.







EL TEMA DEL MES

LA PIRATERIA

Como ves en este inicio de año nos dio por estrenar secciones. Esta es algo así como la continuación del Dr. Mario y en ella queremos que se expresen las opiniones de nuestros lectores sobre temas específicos.
En esta ocasión y debido a que hemos recibido mucha correspondencia sobre el tema de la piratería, arrancamos con estas opiniones:

DR. MARIO ATENDIENDO PIRATERIA

En cuanto a la piratería tienen 100% razón en cuanto a lo que dijeron pero todos tenemos que ganarnos la vida de cualquier manera (pero sin perjudicar a nadie). Estas personas que venden tal vez estén bajo ciertas circunstancias en este tipo de trabajo, pero no los directivos que lo hacen descaradamente.

Desafortunadamente los que se enriquecen, como lo mencionas, son los dueños de esas compañías piratas. Afortunadamente por todo el mundo los gobiernos están tomando acciones enérgicas contra esta gente.

◆

Quiero recomendarle a los lectores que no compren sus cartuchos en la fayuca porque están vendiendo unos cartuchos que son iguales al Mortal Kombat y yo compré una porquería de cartucho hechizo y tuve que pagarlo 2 veces. Pero la publican, no sean gachos.

Pues ese es uno de los riesgos. Si son piratas no sabes lo que te encontrarás. Varios lectores nos escriben pidiendo que publiquemos sus cartas. Desafortunadamente no podemos publicar todas y algunos lectores pensarán que somos gachos por cuestión de espacio.

◆

Respecto a lo de la piratería quiero decirles que como el Street Fighter II fue el más vendido y todos lo tienen, por eso el Turbo nadie lo quiere comprar, por ser caro y por comprar casi el mismo juego; por eso buscarán uno más barato que encuentran con los piratas.

Déjanos decirte que no estamos totalmente de acuerdo. Creemos que el juego tiene las mejoras suficientes como para hacerlo interesante. Si ya dominas el Street Fighter II, seguramente el Street Fighter II Turbo te presentará un nuevo reto, pero lo más importante es que las copias y alteraciones piratas no cuidan el balance entre los peleadores como lo hace Capcom en sus versiones originales.

◆

Una vez en maquinitas vi el "Street Fighter III" y me sorprendí. Me fijé bien y era una verdadera porquería. Cada vez que les daba un ataque fuerte los personajes cambiaban de color. Luego abrieron abajo la maquinita y ahí estaba el Super NES con el cartucho pirata.

Aquí hay doble problema porque se violan por un lado los derechos de patente al usar el Super Nintendo para uso comercial y lucrar con él; por otro lado se violan los derechos de autor al alterar, copiar, modificar y lucrar con un título registrado como Street Fighter II. Lee el siguiente comentario.

◆

¿Por qué Nintendo no saca Arcadias? ¿Por qué se tardan mucho tiempo en transladar juegos de Arcadia al SNES? pues dejan pasar mucho tiempo y luego pasan de moda.

Una de las Federaciones de juegos de video, ha platicado con Itochu y con Nintendo of America para instalar legalmente juegos de SNES como arcadias y combatir a las copias piratas que se estaban convirtiendo en una lacra tremenda. estas máquinas ya están siendo instaladas y cada vez más licenciatarios están dispuestos a participar. Esto no significa que desaparezcan las Arcadias, es sólo una alternativa adicional a buen precio y la entrada al Project Reality (ya que también entrará primero por Arcadias y cuando puedan hacerlo costeable, o sea más económico, será también casero). En estos casos Arcadias y casas lo tendrían prácticamente al mismo tiempo.

◆

Yo compré un cartucho pirata del Street Fighter II Turbo y amoló mi SNES porque ahora cada cartucho que pongo a veces se ve blanco y negro y a veces se pierde la pantalla ¿qué puedo hacer? Por favor denme ayuda porque ya no puedo jugar agusto mi SNES. Se despide su amiga.

Nos duele mucho oír sobre víctimas de la piratería. Llámale a Luigi, él te da el presupuesto. Tú mándale o llévale tu SNES. A quienes viven en el interior de la República no se les cobra el envío de regreso, sólo corre por su cuenta hacerlo llegar al taller.

¿Cómo ves que Mortal Kombat no tenga la sangre ni los fatalities originales del Arcadia?

◇ BIEN ◇ MAL

Esperamos tus cartas.





Estamos estrenando esta nueva sección en la que Peke despejará muchas dudas, básandonos en las preguntas de las cartas que nos mandan. Y también para los que están interesados en saber y aprender los pasos necesarios para **programar** un videojuego encuentren en esta sección los principios básicos para lograrlo. Apretamos START y comenzamos.

Las **computadoras** de hoy en día, las de escritorio y por supuesto nuestro **SNES**, **NES** y **GB** (sí, leíste bien: son computadoras) tienen 5 importantes secciones que son:

1.- ENTRADA (INPUT) Son los circuitos para poder meter los programas y los datos que se manejan. En algunas computadoras la sección de ENTRADA tiene un teclado alfanumérico, como de máquina de escribir, en otras tiene un JOYPAD como el SNES, NES y GB, y en algunos casos un MOUSE como en Mario Paint.

Todo lo que pasa por esta entrada se convierte en una cadena de datos binarios (éstos los explicaremos en nuestro próximo número).

2.- MEMORIA (MEMORY) Esta sección de la computadora guarda los programas y los datos que cambiarán durante el programa, en RAM, ROM y EPROM (ten a la mano el diccionario técnico del número anterior de Club Nintendo).

3. CONTROL (CONTROL) La sección de control dirige la operación de todas las demás secciones de la computadora. Este centro de operaciones se conoce como CPU, Unidad Central de Procesamiento. (Central Processing Unit). Imagínate que es como nuestro maestro en clase y quien nos dice qué hacer y cuándo hacerlo a cada uno de nosotros.

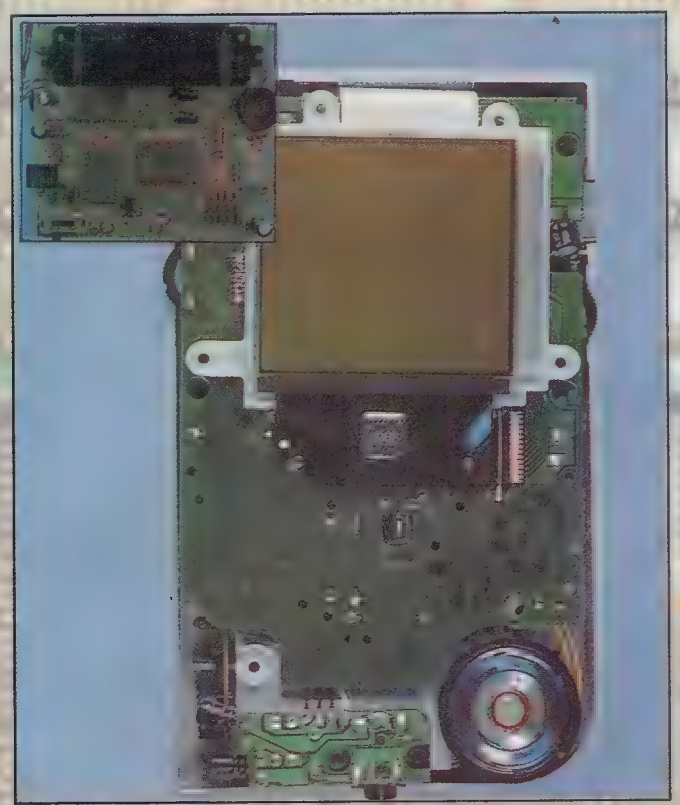
4. ARITMETICA Y LOGICA (ARITHMETIC AND LOGIC) Esta maneja los cálculos y toma decisiones lógicas. Por ejemplo, si juntas una cantidad de puntos en un videojuego (Cálculo) te pasa a otro nivel (Decisión lógica). A esta sección se le conoce como ALU (Arithmetic-Logic-Unit) que quiere decir Unidad de Aritmética Lógica.

5. SALIDA (OUTPUT) Por aquí salen al mundo exterior todos los datos procesados por las secciones anteriormente descritas. Y esta salida va a nuestro televisor. En las computadoras de escritorio se le llama monitor.

Apliquemos estos conocimientos con el SNES:



El SNES necesita memoria, aparte de la memoria del Game Pak, para guardar los datos de los niveles del juego en que estás, tu puntuación, tus tesoros encontrados, etc. Necesita Aritmética-Lógica para procesar y realizar todos los cálculos y mantener el control de todo lo que pase.


El Game Boy tiene las 5 secciones incluídas en un solo aparato.

Puede haber confusión con el nombre CONTROL, ya que en el SNES el Control pad es el nombre comercial que se le da y se le llama Control, pues porque controlas a tus jugadores; pero en terminología de computación el Control Pad o Joy Pad es la sección de ENTRADA y el verdadero CONTROL está dentro de tu SNES. Este controla a los chips de video, de audio, etc. para que se puedan mandar los datos procesados (gráficas, sonidos, etc.) a la SALIDA o televisor.

En algunos casos el Game Pak además de la MEMORIA puede incluir la sección de Aritmética y Lógica (ALU) como es el caso del Chip Super FX, ya que este chip le ayuda a calcular al Control del SNES.

También en la ENTRADA (INPUT) dijimos que había un teclado alfanumérico como máquina de escribir, existe uno que colocas en vez del Joypad y le insertas Game Paks con programas de computación para hacer textos, cálculos, etc. pero esto es del FAMICOM y actualmente sólo está disponible en Japón. Para el NES salió un teclado llamado Miracle Piano.

Los programadores profesionales utilizan un sistema que se llama SNASM (Super Nintendo Assembler) que se inserta como Game Pak y permite conectarse a otra computadora para desarrollar los videojuegos (dibujos, música, efectos de sonido, etc.) "correr" el videojuego (correr en computación significa hacer que empiece el programa) y hacer los cambios necesarios para darle los toques finales. Aquí hay una cosa curiosa: al desarrollar un videojuego siempre existen errores en la programación hasta con los mejores programadores y a estos errores se les llama Bugs (insectos o bichos) que algunas veces hasta bloquean el programa y el SNES en este estado se bloquea también, por eso la necesidad de la otra computadora al estar desarrollando el videojuego. Esta nos permite revisar nuestro programa y quitarle estos Bugs y correrlo otra vez para afinar los detalles. Un Bug puede quedarse en un videojuego sin que se den cuenta los programadores.

Aquí hay algunos ejemplos de Bugs en distintos juegos:

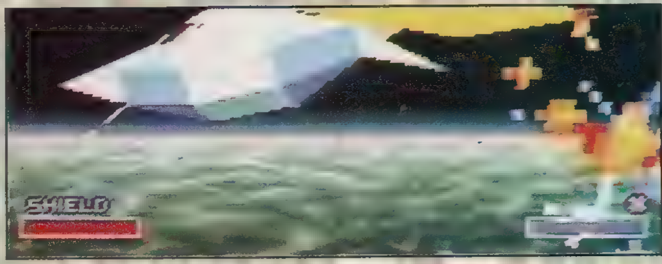


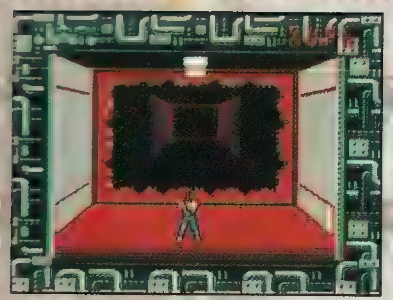


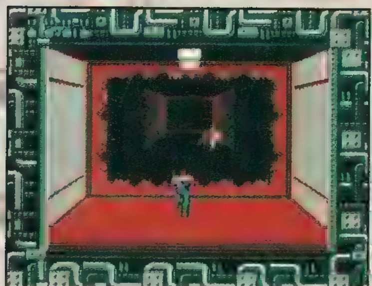


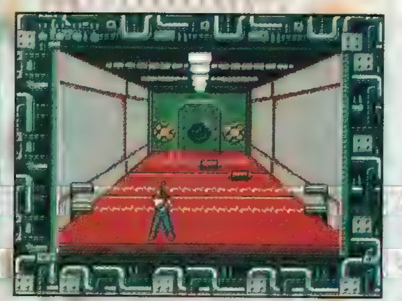
STAR FOX

Por la ruta 3 (la difícil) al llegar a Venom juega normalmente en la perspectiva dentro de la nave y justo antes de llegar con el jefe (y te cambien la perspectiva) presiona Select para cambiar de perspectiva, así cuando estés con el jefe y cambies a la perspectiva dentro de la nave (algo que normalmente no se puede) el juego se bloquea, ya que tú no puedes disparar y el jefe no te puede eliminar.









CONTRA

En la segunda o cuarta escena puedes hacer que el segundo jugador sea invisible; para lograrlo juega dobles y al llegar a cualquiera de las dos escenas elimina todas las vidas del segundo jugador, entonces después de eliminar un área avanzarás 4 pequeños bloques para pasar a la siguiente área, el objetivo es que justo en el momento que estás avanzando el último bloque para llegar a la otra área, el segundo jugador tome una de las vidas del primero presionando A y B juntos.
El segundo jugador se verá aparecer, pero al llegar a la siguiente área ya no lo podrás ver (la forma de comprobarlo en las fotos es que no aparece Game Over en la última foto como en la primera foto y se ve disparando.

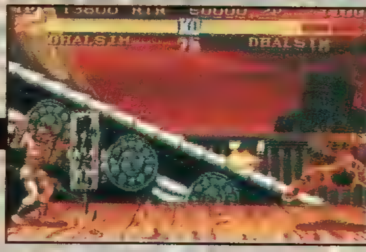
★★

STREET FIGHTER II

En este juego, cuando se enfrentan Dhalsim vs. Dhalsim y uno de ellos es quemado por un Yoga Fire pero al mismo tiempo alcanza a lanzar un Yoga Fire, pasa algo muy raro ya que al fuego lo rodean gráficos blancos que cambian de forma. Esto ya fue corregido en la nueva versión de Street Fighter II Turbo.

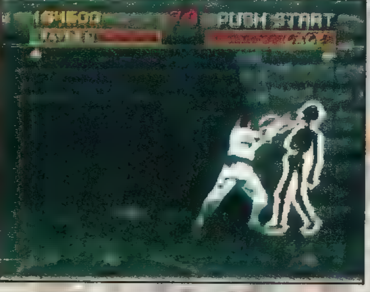




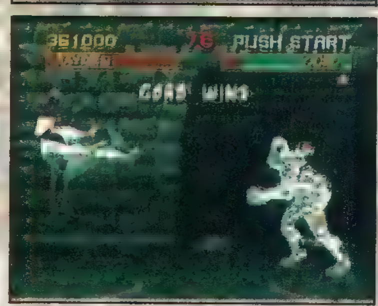






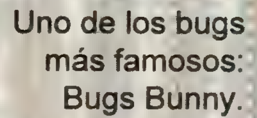


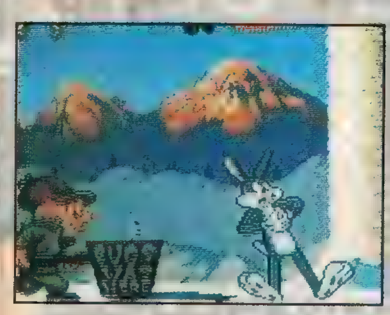




MORTAL KOMBAT

Otro interesante bug lo encontramos en Mortal Kombat: escoge a Rayden y al llegar al 3er. Endurance hazle el finishim move a tu último contrincante, entonces cuando se "quemen" los restos de tu competidor (antes de que salga Goro) se alterarán los colores y cuando salga Goro lo hará de extraños tonos, sólo se recupera hasta que pasen al 2º Round.


Uno de los bugs más famosos: Bugs Bunny.



Si tú has encontrado algún bug escribe a esta sección, porque como dice el dicho "Aprendemos de los errores de los demás".

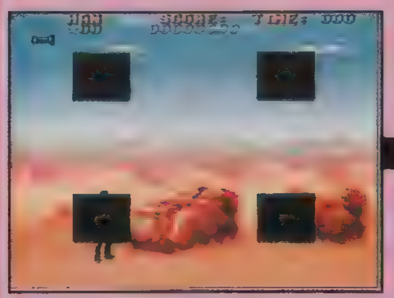
Super Star Wars

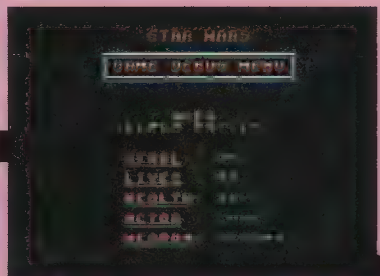


◀ Al aparecer esta pantalla, presiona en el control 1: A,A,A,A,X,B,B,B,B,Y,X,X,X,X,A,Y,Y,Y,Y,B Si lo haces correctamente se escuchará un grito.

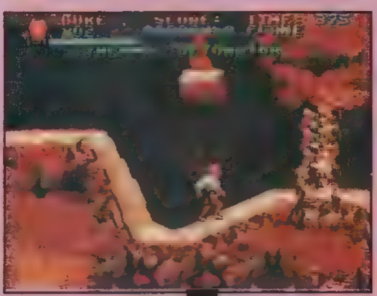
Al comenzar el juego ya podrás seleccionar cualquiera de los 3 personajes. ▶



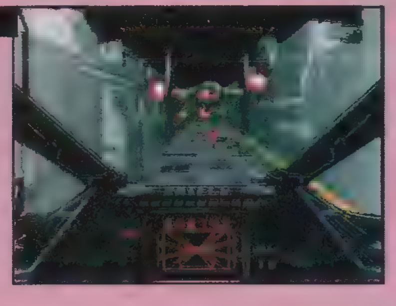


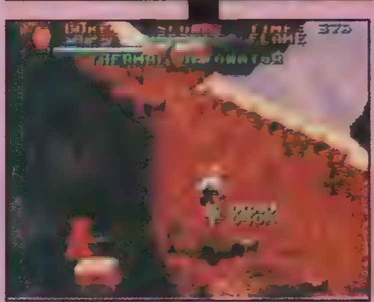


◀ Además si durante el juego presionas en el Control 2: L, R, aparece un menú donde puedes seleccionar área, stage, vidas, energía, actor y nivel de arma (Esto no funciona en las escenas de nave).

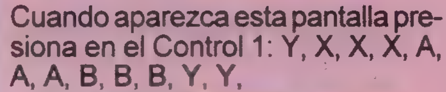


Presionando Start en el Control 1 regresas a la acción. ▶

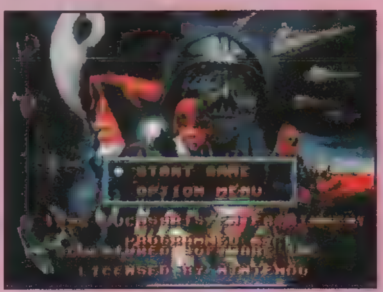




◀ Pero por si esto fuera poco, también puedes hacerte invencible presionando en el Control 2: A,B,X,Y y Select simultáneamente. (Con este truco puedes atravesar los muros, por lo tanto ten cuidado; ya no puedes barrerte, en lugar de eso vas bajando y te puedes caer, o sea que no eres tan invencible). Pero si quieres saltarte la escena sólo presiona Start en el Control 2.



Cuando aparezca esta pantalla presiona en el Control 1: Y, X, X, X, A, A, A, B, B, B, Y, Y,



Con esto puedes seleccionar a cualquiera de los personajes al iniciar el juego.









◀ En la primera roca mantente eliminando a los alacranes que salen, después de un rato aparece un arma.

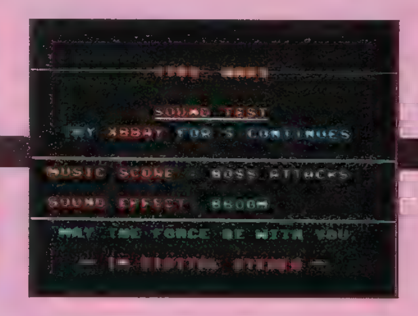
Más adelante, donde salen por primera vez los enemigos que se ven en la foto, mantente eliminándolos y después de un rato aparecen 2 corazones y un arma. ▶

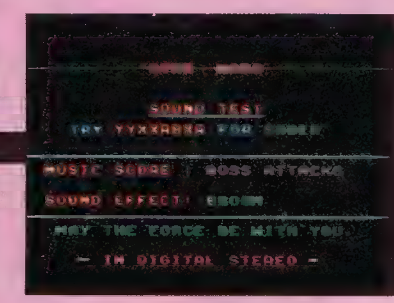




Para obtener el Sound Test durante el juego presiona X,Y,A,B, Start simultáneamente. Si esto lo repites, en la quinta y sexta ocasión aparecen los siguientes tips:







Cuando aparezca esta pantalla presiona en el Control 1: X,B,B,A y Y ▶





◀ Para obtener 5 continues.

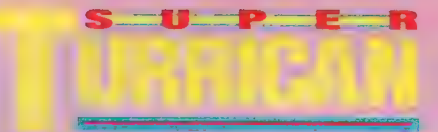


◀ Cuando aparezca esta pantalla presiona en el Control 1: Y,Y,X,X,A,B,X,A

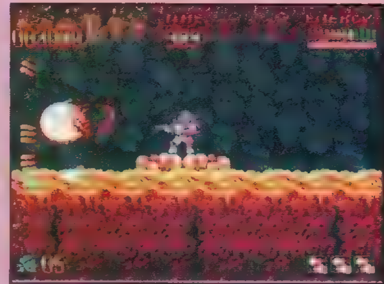
Para comenzar con la espada. ▶



NOTA: Solamente se puede utilizar una clave y hay que apagar y prender el SNES si quieres probar otra.

En este increíble juego de Seika para tu Super NES, hay 2 claves escondidas que te servirán si no has podido terminarlo y que son:



INVENCIBILIDAD

Para activar la invencibilidad sólo haz lo siguiente: en cualquier parte del juego presiona Start para poner pausa y presiona los botones L y R en el siguiente orden: L,L,L,R,R,R,L,L,L.

Ya que hayas metido el código presiona una vez más Start para quitar la pausa y si lo hiciste correctamente ya ningún enemigo podrá dañarte.



SALTO DE NIVEL

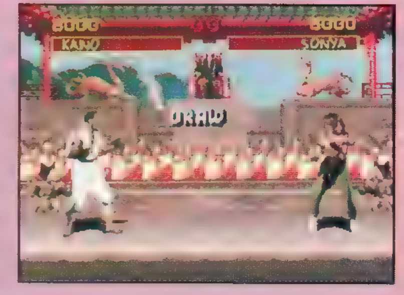
Al igual que la invencibilidad, debes presionar Start para poner pausa en el juego y entonces oprime la siguiente secuencia: Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha, A, entonces presiona Start de nuevo para quitar la pausa.



Si lo hiciste correctamente la pantalla cambiará como cuando acabas un nivel e inmediatamente irás al siguiente; ambos trucos pueden ser combinados por si realmente necesitas ayuda.



MORTAL KOMBAT®



Aquí hay un detalle de este juego.

Generalmente si empatas en este juego el máximo de rounds en que puedes luchar son 5 pero con este descubrimiento podrás ir más allá de los 5 Rounds; primero ambos jugadores deben empatar los 4 primeros rounds (es indispensable que se peguen para que no pierdan su juego) al llegar al 5º Round uno de los dos debe perder y continuar (notarás que ya no puedes escoger personaje) y entonces verás que continúas en el Round seis y el fondo estará obscuro (como cuando haces el Finish Him Move), si sigues empatando en lugar de números aparecerán otros caracteres.







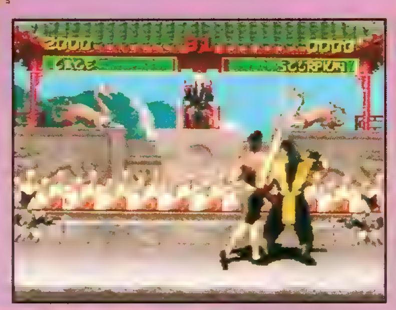
Slash



MORTAL KOMBAT

Ahora te diremos 2 interesantes trucos acerca de este juego:

Primero deben jugar en modo de 1P vs. 2P (no importando el peleador), entonces cada jugador le tendrá que dar 4 Uppercuts a su rival para dejarlo sin energía.>



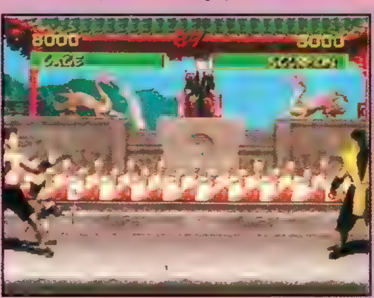


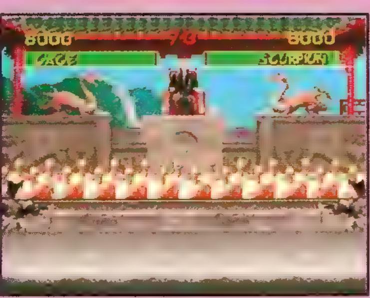


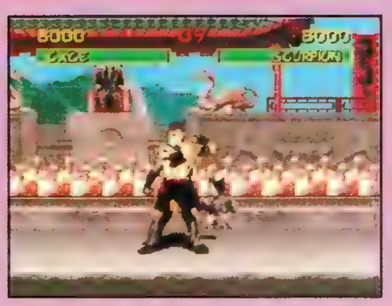


<Ya hecho esto deben esperarse a que corra el tiempo y cuando queden aproximadamente 1.5 segundos, cualquiera de los peleadores deberá arrojar a su enemigo de tal forma de que el tiempo los congele a media acción y te marque "Draw" (empate).

Si lo hiciste correctamente verás al siguiente Round que los límites de las orillas de la pantalla habrán desaparecido y podrás ir a donde quieras, inclusive desaparecerte de la pantalla; además los limites de los personajes también habrán desaparecido y podrán "atravesarse".







El segundo truco además de ser curioso es algo útil:
Jugando con Scorpion al llegar con Goro realiza inmediatamente el teleport y al hacer contacto marca el Van dam Spear, de la cual Goro deberá cubrirse; si todo salió como te indicamos Goro quedará paralizado y no cambiará de posición hasta que lo golpees.







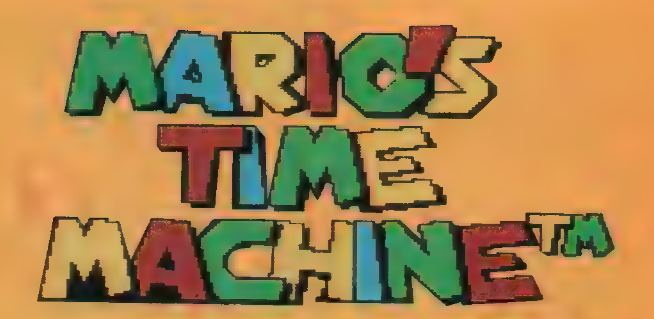
FINAL FANTASY II

En la tierra de los monstruos (primer piso) lleva a tu personaje al punto que señala la primera foto, ahí hay un transportador escondido que te llevará a un cuarto de tesoros secretos (que se ve desde el 2º piso) ahí hallarás premios importantes como el arco Samurai.

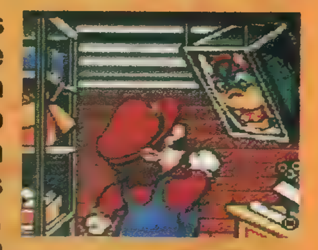




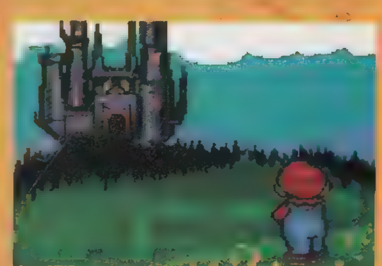








Después de sufrir su última derrota ante los hermanos Mario, Bowser ha concebido ahora un nuevo y terrible plan, con la ayuda de una máquina del tiempo creada por él y sus hijos; ellos viajan por el tiempo robando objetos valiosos y con ello hay peligro de que la historia cambie. Como siempre al enterarse de estos planes Mario sale hacia el castillo de Bowser para impedirlo, pero él ya ha robado varios objetos, así que ahora Mario debe regresar a sus dueños todos los objetos y así impedir que el diabólico plan de cambiar la historia del mundo se lleve a cabo. Ahora no será saltando sobre Koopas o descubriendo pasajes secretos, sino con mucha inteligencia y buena memoria.



Mario's Time Machine es el segundo título en la serie de los "Edutainment" que saca Software Toolworks con los hermanos Mario como principales protagonistas; aquí a diferencia de Mario is Missing, no sólo debes viajar a diferentes países, sino también a diferentes años y ahí mediante las pistas que te dan debes ir llenando unas cartas a las que les hacen falta palabras clave.

Cómo jugar Mario´s Time Machine



Florence, 1505

One of the most versatile geniuses in history, Leonardo da Vinci took his name from the village of ____________, where he was born on April 15, ________. He lived during a period of artistic and intellectual reawakening called the ____________, which followed the 1000 year slumber known as the Middle Ages. A talented child, Leonardo apprenticed as a painter in ____________ and later worked in Milan and Rome. He was employed by a series of wealthy ____________, and his interests extended [illegible]

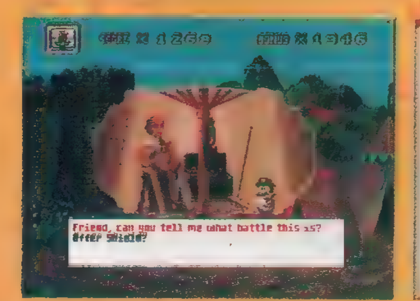
page 1 of 2

Al comenzar, tienes 5 objetos históricos en un cuarto; escoge uno de ellos y así obtendrás las hojas de datos que corresponden a dicho objeto.

Ya con esos datos tú puedes programar la máquina del tiempo con la fecha, pero para poder llegar a ese tiempo deberás pasar por una escena de bonus donde Mario sale surfeando; debes tomar 10 hongos que hay en el camino y entonces entrar en los pequeños remolinos de agua que te llevan a tu destino.







Florence, 1505

Leonardo was also a sculptor, architect, engineer, musician, scientist, and inventor -- a perfect example of a "Renaissance Man." His famous notebooks used backward handwriting for security purposes and were full of ideas that would not be realized for almost 500 years. His sketches included hang gliders, helicopters, parachutes, tanks, machine guns, submarines, and diving gear. Leonardo's fresco of "The Last Supper" and his portrait of "Mona Lisa," also known as "La Gioconda," rank among the most famous pictures ever painted.

page 2 of 2

En cada área que visites deberás hablar con todas las personas que puedas y preguntarles acerca de los datos que necesitas para completar las cartas, algunas no tienen mucho qué decir, pero si te portas amable con ellos y les haces algunos favores habrá más cosas que oír de ellas.

Ya que hayas contestado las 2 páginas de preguntas, debes visitar a la persona que haya perdido el objeto en cuestión para así regresárselo; ya con esto podrás activar la máquina del tiempo para regresar al castillo de Bowser además de obtener el valioso password de la escena que acabas de pasar.

Cambridge, 1687

page 1 of 2

Cambridge, 1687

page 2 of 2





En el castillo de Bowser hay varios cuartos con 5 objetos valiosos cada uno y solamente devolviendo todos los objetos a sus respectivos dueños tendrás derecho a pasar a otro cuarto.

Aquí te vamos a dar un pequeño avance de lo que hallarás en el primer cuarto del castillo de Bowser.

Cambridge 1687

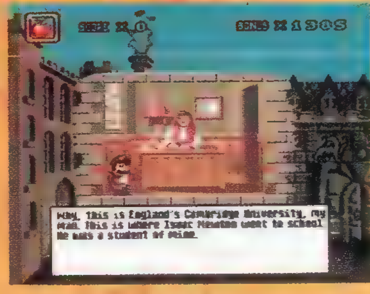


En Cambridge, Inglaterra conocerás a Isaac Newton quien con la caída de una manzana formuló su ya muy famosa ley de la gravedad; aquí estás en la Universidad de Cambridge así que debes preguntar entre los amigos y maestros si es que quieres saber más al respecto.

Cambridge, 1687

page 1 of 2



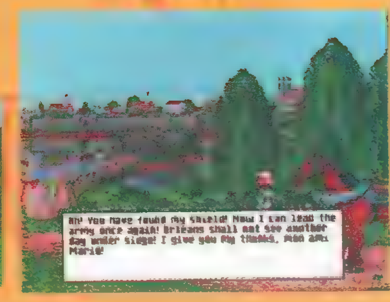


Orleans 1429

Cuando pretendas regresar el escudo caerás en el campamento francés en la "Guerra de los 100 años" en contra de Inglaterra, aquí conocerás a Juana de Arco y cómo sus visiones y valor la llevaron a dirigir al ejército francés contra el inglés y ganar muchas batallas... además de conocer sobre su cruel final.





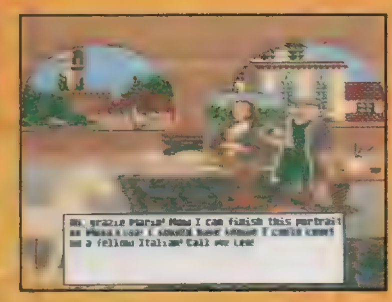


Florencia 1505

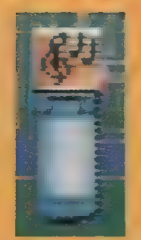
En 1505 conocerás un hombre inteligente, talentoso y visionario que revolucionó el arte y las ciencias con sus descubrimientos. Claro, nos referimos a Leonardo D'Vinci a quien deberás devolverle su cuaderno de notas para que termine su obra cumbre: La Mona Lisa.



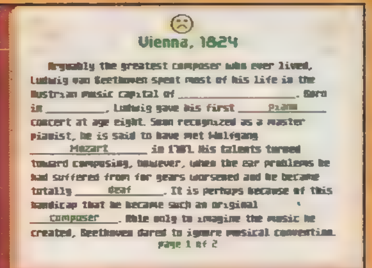




Viena 1824



En la capital de Austria conocerás a Ludwig Van Beethoven, un músico grandioso que aunque tuvo la desgracia de quedarse sordo a temprana edad, eso no le impidió seguir componiendo bellas sinfonías; por ejemplo, aquí le ayudarás a terminar su Novena Sinfonía.



Vienna, 1824

Arguably the greatest composer who ever lived, Ludwig van Beethoven spent most of his life in the Austrian music capital of ________. Born in ________, Ludwig gave his first ____piano____ concert at age eight. Soon recognized as a master pianist, he is said to have met Wolfgang ____Mozart____ in 1787. His talents turned toward composing, however, when the ear problems he had suffered from for years worsened and he became totally ____deaf____. It is perhaps because of this handicap that he became such an original ____composer____. Able only to imagine the music he created, Beethoven dared to ignore musical convention.

page 1 of 2





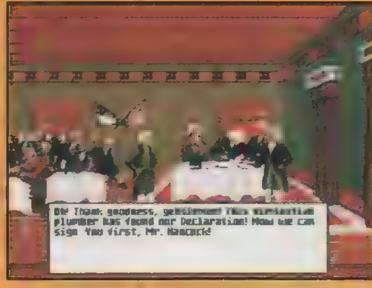
Philadelphia 1776



Thomas Jefferson fue un hombre importantísimo en la historia de los Estados Unidos pues sus escritos en contra de Inglaterra motivaron a muchos a luchar por su independencia además de que él fue el redactor de la carta de Independencia de los Estados Unidos.









Una vez que hayas terminado con estos 5 niveles la puerta que está a tu izquierda se abrirá dando acceso a otros 5 tesoros que de igual forma debes regresar y donde el nivel de dificultad aumenta, pero preferimos no anticiparte nada y que eso lo descubras por ti mismo.

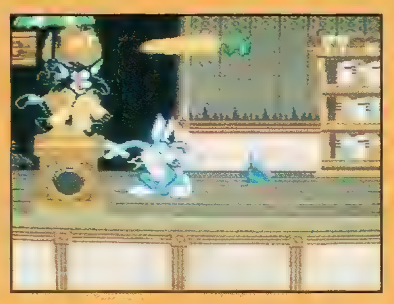
Aunque Mario's Time Machine no es de esos juegos divertidos que hace Nintendo, este título es muy interesante en lo que al aspecto educativo se refiere, pues en realidad se aprende mucho con él, los 2 únicos problemas que le vemos son lo complicado que resulta el manejo de todos los items y que hablar inglés es indispensable para dominarlo. Son de los títulos que Papás e hijos disfrutan participando juntos.



ESTE MES

BUGS BUNNY -RABBIT RAMPAGE- (SNES)

Este juego con increíbles gráficos y sonidos realmente te harán creer que estás jugando una caricatura; en este juego tú estelarizarás con Bugs, sus mejores caricaturas; enfréntate a terribles toros en la Plaza o contra caballeros "personificados" por Yosemite Sam; si tú piensas que los gráficos y animaciones de Death Valley Rally y Marvin Missions





son padrísimas, espera a que veas este juego de Sunsoft con sus 12 megas de memoria.

SUNSOFT

RESCUE RANGERS 2 (NES)

Por petición popular vuelve el equipo de rescate más divertido de la T.V., escoge a Chip, Dale o a los 2 juntos y prepárate a rondar las calles en búsqueda de todos los secuaces de Fat Cat. Con más diversión y emoción que la primera parte.



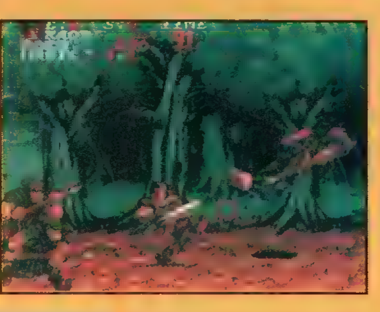


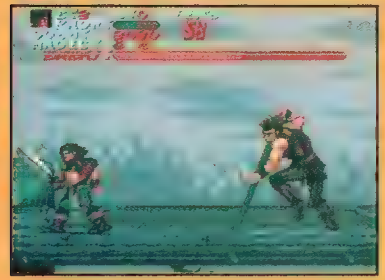
Otro gran éxito de Capcom para todos aquellos propietarios de NES que querían algo bueno.

CAPCOM

LEGEND (SNES)

Unete a 2 valientes guerreros en la lucha para evitar que Clovis invada su país; este título de Seika para uno o dos jugadores te dará





horas de emoción enfrentándote a guerreros, bárbaros y hechiceros y hasta dragones con tal de evitar que se apoderen de tu tierra. Un título con excelentes efectos gráficos que seguramente lo harán un hit.

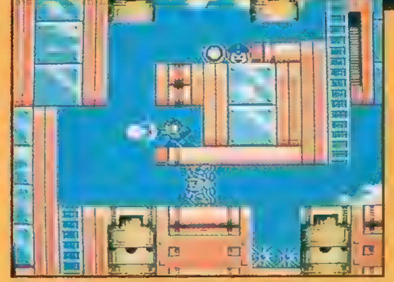


SEIKA

MEGA MAN 6 (NES) Y MEGA MAN IV (GB)

Ahora después de varios años de paz y tranquilidad 8 nuevos robots comandados por un extraño ser conocido como Mr. "X" han comenzado a producir desastres alrededor del mundo; Mega Man por sexta ocasión debe enfrentarse a ellos con ayuda de su siempre leal amigo Rush y su nueva mascota Beat; y para Mega Man IV de Game Boy el Dr. Willy ha creado nuevos robots con los que está seguro que ahora sí logrará la





conquista del mundo; este título está basado en el super clásico Mega Man 5 de NES.

CAPCOM

ACERCATE A:



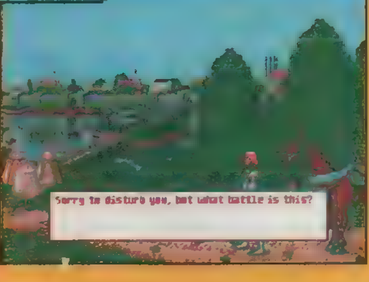
MARIO'S TIME MACHINE (SNES)

Después de haber sido secuestrado por Bowser y ser rescatado por su hermano Luigi, Mario debe impedir que Bowser robe preciados objetos de valor con su máquina del tiempo y cambie asi el rumbo de la historia.





Mario's Time Machine es un título con el que además de divertirte, aprenderás historia mientras resuelves los acertijos que se te van presentando. Quien dice que con los videojuegos no se aprende es que todavía no conoce Mario's Time Machine.



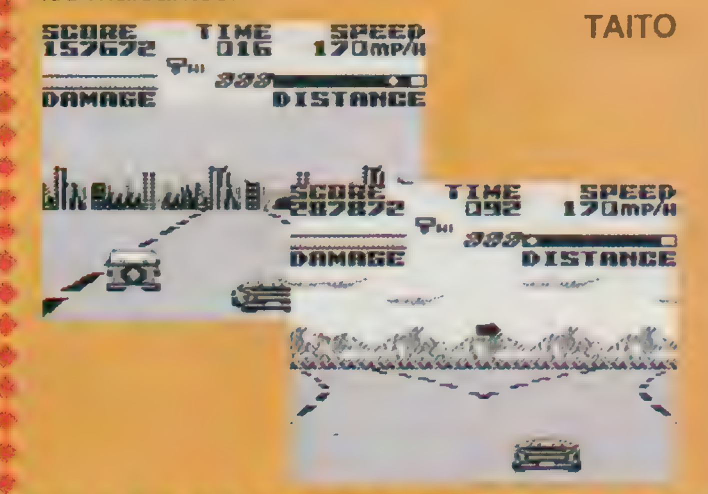
MINDSCAPE



SUPER CHASE H.Q. (SNES) Y CHASE H.Q. II (GB)

Si tú creías que tu hermano mayor maneja como cafre, espera a que te unas al equipo Chase H.Q.; en un coche deportivo debes alcanzar a criminales que tratan de escapar y amablemente sacarlos de la carretera a choques; este juego en cualquiera de sus 2 versiones te ofrece acción y emoción de juegos de carreras con aventuras al estilo policiaco. Conviértete en un héroe desarmando el coche de los maleantes.

TAITO







SALIDAS

¿Cómo puedo llegar a la segunda salida en las escenas: Donut Ghost House, Cheese Bridge Area y Valley Ghost House en el juego Super Mario World?
FEDERICO MENDEZ
Mendoza, Argentina

Para encontrar la salida secreta de Donut Ghost House, debes estar con capa, y apenas entres a este lugar impúlsate y vuela hacia arriba por la orilla izquierda, aquí encontrarás el pasaje hacia Top Secret Area.
El camino secreto en Cheese Bridge Area lo encontrarás si avanzas normalmente a través de esta escena teniendo la capa, pero poco antes de llegar al final, debes darte impulso y pasar volando por debajo de la meta, así llegarás al camino hacia Soda Like.
Al llegar a la segunda sección de la escena Valley Ghost House, acciona el P-Switch y corre hacia la derecha. En la tercera y cuarta puerta encontrarás una salida y en la quinta encontrarás el cuarto secreto con la llave. Aquí toma el P-Switch y golpea el bloque amarillo, tu puedes controlar la dirección de las monedas, trata de hacer un tipo de escalera presionando hacia arriba alternadamente. Ahora acciona el P-Switch y podrás subir hasta la llave.

Fox

FALSO

En la revista Nº 12, en la sección "La Bola de Cristal" decía que Konami trabajaba en un nuevo juego llamado Twin Bee y decían que ojalá llegara a América, esto no es cierto, porque yo tengo este juego y lo compramos en enero. ¿Que me dicen al respecto?
KARINA LORENA KOCH
Bahía Blanca, Argentina

La información que te dimos de Twin Bee es correcta y creemos que tú te encuentras en un gran error.
La última informacion que recibimos de Konami de Japón fue que sacó este juego en diciembre, así es que dudamos de que te lo hayan vendido original para tu consola. Te aclaramos que cuando decimos "llegará a América", nos referimos a que la compañía determinada, en este caso Konami, traiga legalmente el juego a nuestro continente en formato para Super Nintendo, ya que los cartuchos del Super Famicom no son compatibles con el Super NES.
Para los que no ubican a Twin Bee, les cuento que es un juego al estilo Parodius, sus protagonistas son tres robots que avanzan por numerosas escenas llenas de diversión, posee la opción para dos players simultáneos, este es un juego que todos deberían conocer.

Fox

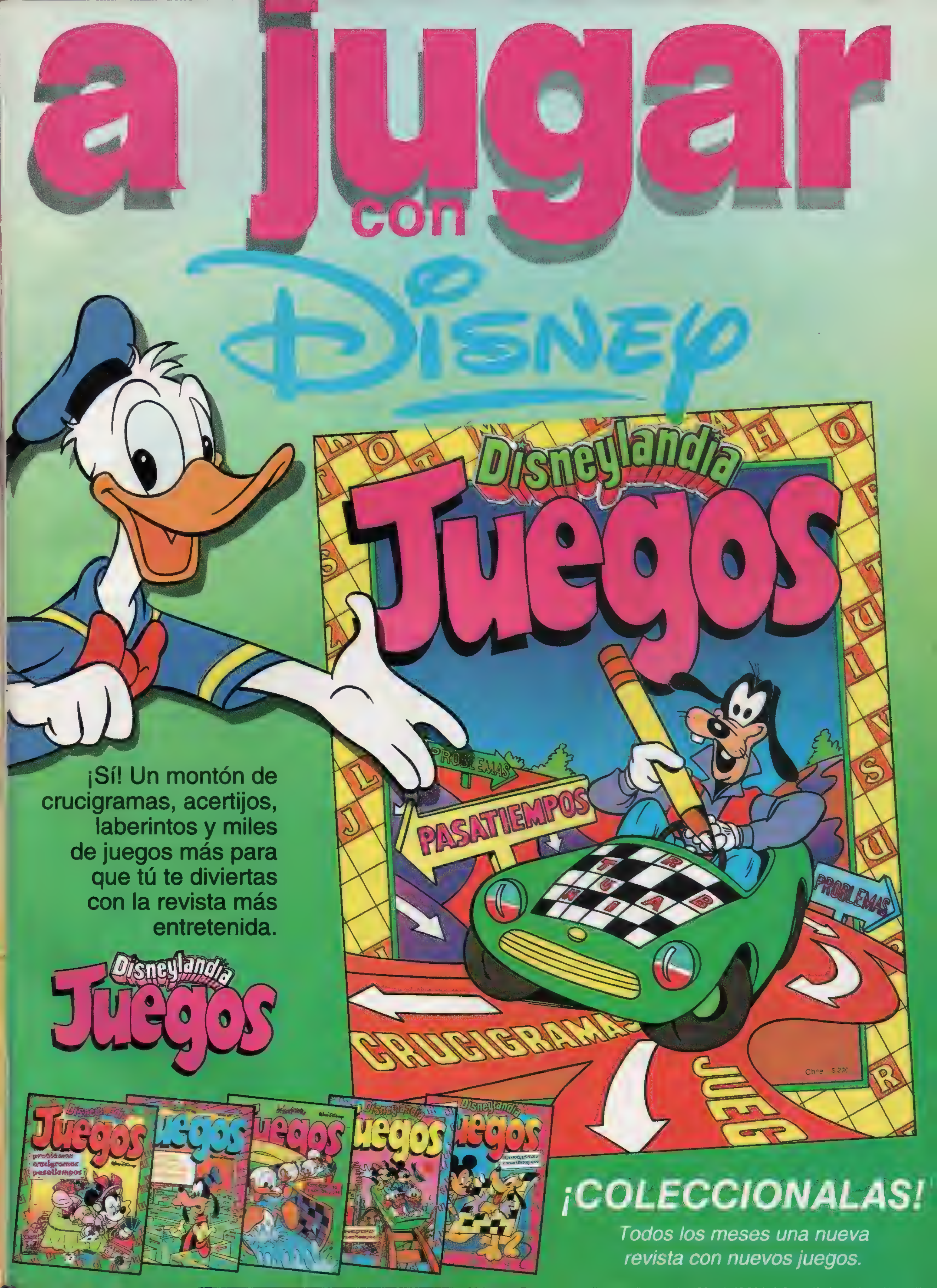
SECCION

He notado que en algunos números de la revista no aparece la sección "El Control de los Profesionales". ¿Por qué?
DIEGO ACUÑA
Santiago, Chile

Lamentablemente muchas veces hemos tenido que sacar algunas secciones en determinados números de nuestra revista, como por ejemplo; "El Control de los Profesionales" y "La Página Passwords", esta determinación temporal se debió a que en aquellos números se incluían secciones especiales o simplemente estas traían una mayor cantidad de páginas, lo que nos obligaba a conservar solamente las secciones más preferidas y sacar otras. Por ejemplo en el número trece debimos suspender "Mariados" "La Página Passwords" y "El Control de los Profesionales" por colocar el gigantesco especial del CES, además no debes olvidar nuestro inserto de Nintendo Power en Español, que hemos agregado estos últimos meses debido a las numerosas peticiones que recibimos al respecto.

Fox

RECUERDA SIEMPRE ESTAREMOS ATENTOS PARA CONTESTAR TUS DUDAS. ¡ESCRIBENOS!


a jugar con Disney
Disneylandia
Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia
Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.



PAGINA

PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



CAPITAN PLANETA (NES)
Nivel 1-2: 7 6 3 7 4 5
Nivel 2-1: 9 5 5 7 8 3
Nivel 2-2: 6 3 7 5 1 1
Nivel 3-1: 1 4 8 5 7 4
Nivel 3-2: 7 8 6 5 6 5
Nivel 4-1: 9 2 0 2 7 2
Nivel 4-2: 7 9 9 2 7 4
Nivel 5-1: 3 4 4 5 5 1

Fox

ALADDIN (Super NES)
Segunda Etapa: GENIO - MONO - ALADDIN - REY
Tercera Etapa: MALO - MONO - PRINCESA - GENIO
Cuarta Etapa: GENIO - MALO - ALADDIN - MONO
Quinta Etapa: MONO - ALADDIN - GENIO - PRINCESA
Sexta Etapa: PRINCESA - MALO - REY - PRINCESA
Septima Etapa: MALO - PRINCESA - ALADDIN - MALO
Octava Etapa: ALADDIN - PRINCESA - MONO - REY

Fox

TUFF e NUFF (Super NES) Para jugar con ZAZI.

EASY:

VORTZ 546	SYOH 576 Ø72	
KOTONO 557 7Ø1	BEANS 547 761	
DOLF 52Ø 63Ø	REI 55Ø 61Ø	
GAJET 531 547	SIROU 521 5Ø7	
K´S 5Ø2 456	JADE 532 436	

NORMAL:

VORTZ 457 Ø11	SYOH 447 Ø71
KOTONO 42Ø 7ØØ	BEANS 45Ø 76Ø
DOLF 431 657	REI 421 617
GAJET 4Ø2 526	SIROU 432 5Ø6
K´S 413 455	JADE 4Ø3 435

HARD:

VORTZ 457 241	SYOH 447 2Ø1
KOTONO 42Ø 16Ø	BEANS 45Ø 13Ø
DOLF 431 127	REI 421 1Ø7
GAJET 4Ø2 Ø56	SIROU 432 Ø36
K´S 413 745	JADE 4Ø3 725

Fox

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

La bola de cristal



Y sin más preámbulos pasemos a ver lo que hay este mes: ***Sunsoft*** acaba de anunciar sobre los títulos que se encuentran bajo desarrollo y que varios de ellos pronto saldrán a la venta; el primero de estos títulos es "The Death of Superman"; en este título reviviremos la batalla de Superman vs. Doomsday (que terminó con la muerte de ambos) así como también la serie del reino de los Supermanes donde los jugadores controlarán a Super Boy, Eradicator y Steel (quienes lucharán contra el diabólico Cyborg) y culmina con la reaparición de Superman; este título está planeado que aparezca en Marzo de este año. Otro título de **Sunsoft** que seguramente aparecerá el mes entrante es "The Pirates of Dark Water"; este título está basado en una caricatura que se transmitió el año pasado en los Estados Unidos con gran éxito. El estilo del juego está un poco

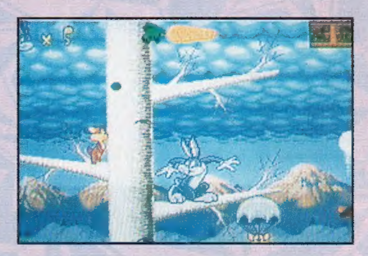


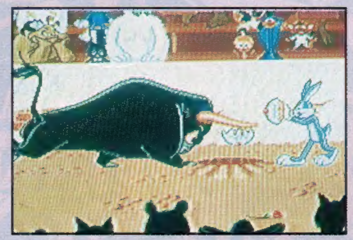




entre Final Fight y Legend, donde 3 personajes llamados Ren, Tula y Loz deben buscar 13 tesoros para poder destruir una substancia mortal conocida como el Agua Negra, pero para eso deben combatir a todos los secuaces de un poderoso pirata llamado Bloth que también quiere los tesoros... pero para otros fines.

Otro de los juegos que planea introducir **Sunsoft**, aunque de este ya te hemos hablado, es Bugs Bunny Rabbit Rampage;

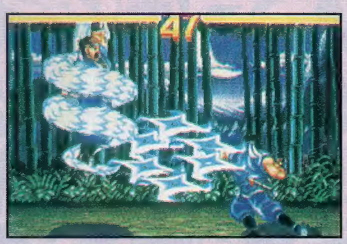




este juego con sus 12 megas de memoria tiene unos gráficos y animación increíbles y basadas en las más famosas caricaturas en las que ha participado este loco conejo; ¡ah! por cierto, también **Sunsoft** acaba de adquirir la licencia de una popular serie de televisión llamada "Kung Fu" para así producir un videojuego para el SNES; está previsto que salga a la venta entre los meses de Abril y Mayo.

En otras noticias, **Takara** acaba de informarnos acerca de que ellos ya se encuentran trabajando en su nueva adaptación a SNES del juego World Heroes 2, según palabras de la gente de **Takara** World Heroes 2 es





uno de los mejores juegos que se han hecho, super hit en Arcadia y esperan poder realizar una gran adaptación; aún no se habla acerca del número de megas de memoria que tendrá este juego, pero nos dijeron que lo tendrán listo para mostrarlo en el CES, así que trata de estar muy pendiente de nuestro reporte del CES dentro de 2 números donde podrás tener un análisis más a fondo de este juego.

Y hablando de previos, **Nintendo** nos acaba de decir que uno de los próximos juegos que veremos para el SNES es la adaptación de sus clásicos títulos: "Super Metroid"; es un juego donde ahora acompañaremos a Samus en una nueva y peligrosa misión, pero ahora en 16 bit, aunque para hablarte más de este título tal vez consigamos que nuestra bola de cristal esté muy transparente y veamos muy claro en el próximo número.

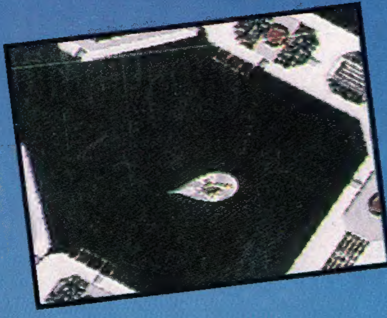
LA ACCION CONTINUA...
En nuestro próximo número



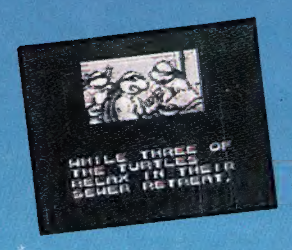


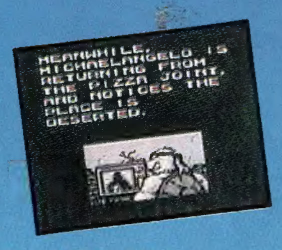
LETHAL ENFORCERS
De arcadia a Super NES.
Increíbles gráficos
digitalizados

SUPER NOVA
Mayores retos,
mejor gráfico.
Taito quiere sorprender









T.M.N.T. Radical Rescue
Hará temblar tu Game Boy





BATMAN - Animated Series
El señor de la noche entra en tu portatil

ADEMAS: Kirby´s Pinball Land y Tetris 2

REVISTA CLUB Nintendo®
¡El Secreto del Poder!

¡NO TE QUEDES SIN ACCION!
Exige todos los meses tu revista Club Nintendo



SUS TIENDAS
EXCLUSIVAS
Nintendo
CYBERGAMES
C.C.C.T., NIVEL C-1, CHUAO, CARACAS
TELFS.: 959.32.12 - 261.96.23
AXIS
C.C.C.T., MINITIENDAS
NIVEL C-2, 2da. ETAPA, CHUAO,
CARACAS, TELF.: 261.12.35
CYBERTECH
AV. FRANCISCO MIRANDA, EDF. PARQUE CRISTAL,
NIVEL TIENDAS, LOCAL 1, LOS PALOS GRANDES,
CARACAS, TELFS.: 285.26.06 - 285.03.03
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
THE WORLD OF
Nintendo
VALENCIA
AV. BOLIVAR, CENTRO COMERCIAL
GUAPARO, P.B., LOCAL 47, VALENCIA
TELFS.: (041) 671065/671409